ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1987

120 ΔΡΧ.

ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL

PIXEL junior

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΕ LISTINGS ΓΙΑ HOME MICROS



SPECTRUM

Το κυνήγι του Θησαυρού

AMSTRAD CPC

- Η ΜΑΧΗ ΤΟΥ ΒΕΡΟΛΙΝΟΥ
- TENNIS • ΑΓΩΝΙΑ
- ΜΙΣΘΟΔΟΣΙΑ

SPECTRUM

- ΧΗΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
- CATCH THE BOMB
- ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
- SPACE ATTACK • ESCAPER

COMMODORE 64/128

- KILLER CHIP
- ΠΡΟ-ΠΟ
- SPRITE EDITOR
- ΤΟ ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ
- RAID IN THE NIGHT

ATARI ST

- ΟΙ ΟΚΤΩ ΒΑΣΙΛΙΣΣΕΣ

QL

- MASTER MIND

BBC/ELECTRON

- ΟΡΓΑΝΙΚΗ ΧΗΜΕΙΑ

MSX

- ΑΡΧΕΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ-ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ



PIXEL
mania!!
PIXEL
Το μηνιαίο περιοδικό
για home micros.

PIXEL junior

Φίλοι αναγνώστες, το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας είναι η πιο τρανή απόδειξη για την ύπαρξη ελληνικού Software. Και αυτό γιατί είναι το πρώτο περιοδικό που έγινε από προγραμματιστές όλων των ηλικιών, οι οποίοι δούλεψαν σε μια μεγάλη γκάμα υπολογιστών.

Το PIXEL JUNIOR, όπως ίσως θα γνωρίζετε, φιλοξενεί προγράμματα που κάποιοι από σας είχαν στείλει στο PIXEL, αλλά δεν είχαν δημοσιευθεί μέχρι τώρα λόγω έλλειψης του απαραίτητου χώρου. Καθώς όμως τα προγράμματα που περίμεναν για να δημοσιευθούν γίνονταν όλο και περισσότερα, φτάσαμε σήμερα στην έκδοση του PIXEL JUNIOR, που αναμφισβήτητα είναι το πρώτο περιοδικό που στηρίζεται ολόκληρο σε ελληνικά προγράμματα.

Σ' αυτό το τεύχος λοιπόν, θα βρείτε listings για τον Spectrum, τον Amstrad και τον Commodore 64. Πέρα όμως από τους παραπάνω δημοφιλείς υπολογιστές, το PIXEL JUNIOR μπορεί και δημοσιεύει προγράμματα και για άλλους home-micros, που όχι μόνο δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα, αλλά πολλές φορές έχουν φανεί καλύτεροι «βοηθοί» στη δημιουργία ενός δομημένου προγράμματος.

Τα παραπάνω θα τα διαπιστώσετε και εσείς, αν προχωρήσετε στις επόμενες σελίδες, και ίσως μερικοί από εσάς να αναγνωρίσετε κάποιο πρόγραμμα που είχατε στείλει.

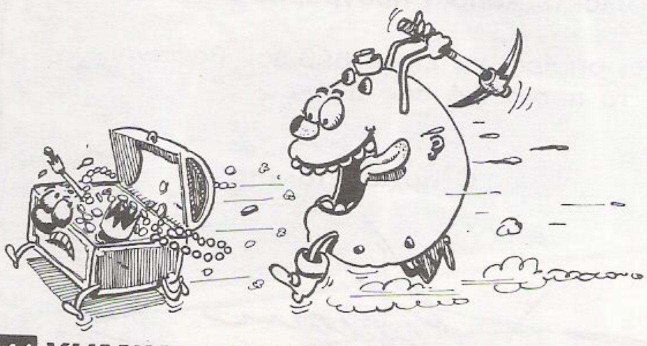
Εμείς, περιμένουμε τις εντυπώσεις σας οι οποίες, να είστε βέβαιοι, θα είναι καθοριστικές για μας, γιατί αυτό το περιοδικό σας ανήκει.

Ο αρχισυντάκτης



ΠΕΡΙΕΧΟΜ







ΜΕΝΑ





COMMODORE 128

ATARI ST

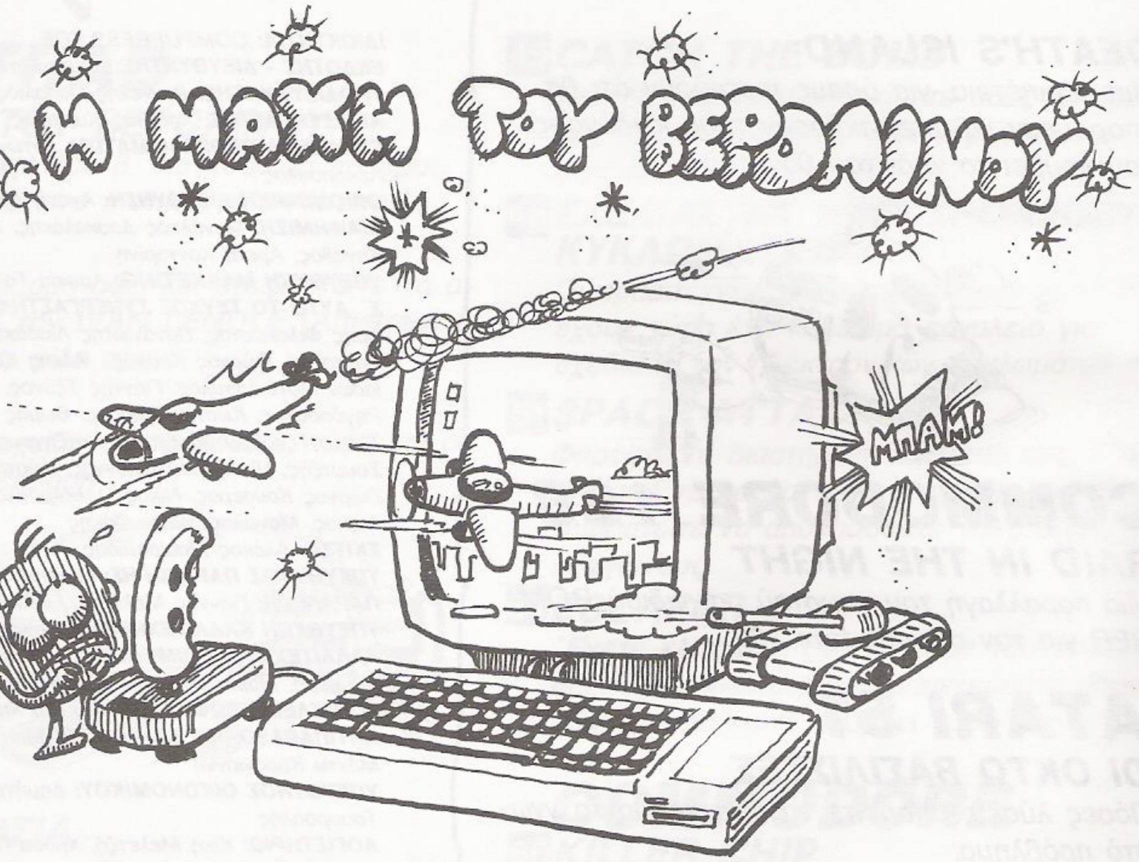
QL

BBC - ELECTRON

MSX

PIXEL junior

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS ΕΠΕ
ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Βαγγέλης Παπαλιός
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ: Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μενέλαος Δασκαλάκης, Αλέξης Καναβός, Αρετή Κονταρίνη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΗΚΑΝ: Αρης Φιλοκώστας, Παναγιώτης Λιαδάκης, Παναγιώτης Πανταζής, Γιώργος Κουκάς, Άλκης Καλαμπόκης, Ιάσων Ματθιόπουλος, Γιάννης Τζάνος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Κώστας Ζηκίδης, Θωμάς Αναγνώστου, Τάσος Τζημορώτας, Μάνος Χατζηγεωργίου, Αλέκος Σουρτζής, Νίκος Πουλογιάννης, Κώστας Αρκουμάνης, Γιώργος Κούσερας, Νίκος Ουλκέρογλου, Γιάννης Λάριος, Μανώλης Μαθιουδάκης
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Κορμπάκης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Μελέτης, Γιάννης Λούλης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Ιωάννα Μάλεση
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Δέσποινα Σακκή, Μαίρη Λυμπέρη, Μαρία Φιλίππου, Ελένη Σαλαμάνου
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Έκτωρ Χαραλάμπους
ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ - ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Πέπη Μοίραλη, Μάντω Καραγιάννη
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ: Δημήτρης Τσουροπλής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου, Έφη Λαγαρά, Σαράντος Στεφανής
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Βιβή Χάβιαρου, Μαρία Ράπτη, Άννα-Μαρία Χαραλαμποπούλου
ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Κώστας Σαλταούρας
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα
ΩΡΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ: 9.00 - 2.00 Δευτέρα - Παρασκευή
ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847
ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ: Βασίλης Παπαδόπουλος
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: Πλούμη Σιμοπούλου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Χαλκέων 29, 546 31, Θεσσαλονίκη
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 282663
PIXEL JUNIOR: Ειδική Έκδοση του περιοδικού PIXEL
ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ: INTERFOT
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Βασίλης Βογιατζής
ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ: Αφοι Τζίφα Ο.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Χαϊδεμένος ΑΕΒΕ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σπύρος Γκουνταρέλλης



Το πρόγραμμα αυτό του Amstrad είναι ένα στρατηγικό παιχνίδι που παίζεται με δύο αλλά και με ένα παίκτη. Το «πεδίο μάχης» είναι το Βερολίνο, όπου Αμερικάνοι και Ρώσοι συμπλέκονται για την κατάκτηση του άλλου μισού και την ένωσή του! Στην πίστα φαίνονται τα σπίτια, καθώς και το γνωστό μας «τείχος» που χωρίζει την πίστα σε Δυτικές και Ανατολικές περιοχές. Τα 4 «Σ» σημαίνουν στρατόπεδα που κάθε χώρα έχει από δύο. Κάθε στρατόπεδο έχει από 6 τανκς δηλαδή από 12 κάθε χώρα. Σκοπός του κάθε παικτη είναι να μπει στο γενικό στρατηγείο του άλλου που συμβολίζεται με «ΧΧΧ». Αρχίζοντας το παιχνίδι, το στρατηγείο δίνει στον παίχτη τον αριθμό δυνατών κινήσεων. Μετά εμφανίζονται 4 βελάκια που με τη βοηθειά τους διαλέγεις και κινείς ένα τανκ σε άλλες θέσεις. Τα κουμπιά κινήσεώς τους είναι:

Q-πάνω A-κάτω O-αριστερά P-δεξιά M-διαλογή, κίνηση τανκ.

Όταν κάποιος νικήσει, τότε παρουσιάζεται κάτι όμορφο που θα το δείτε όταν το παίξετε. Η δομή του φαίνεται καθαρά από τα REM. Γενικά το πρόγραμμα είναι ένα ωραίο στρατηγικό παιχνίδι και οι συμβουλές μου είναι:

α) Να πιάσετε πρώτος τις πύλες για να κόψετε την επίθεση του αντιπάλου αλλά προσέξτε το τανκ που θα βάλετε να έχει ισχυρή υποστήριξη γιατί, αν το καταστρέψει ο άλλος τότε... αλλάζουν οι ρόλοι.

β) Με ισχυρή άμυνα περνάτε αστραπιαία στην αντεπίθεση.

γ) Τανκς στις διασταυρώσεις σημαίνει κάλυψη και προστασία τεσσάρων τετραγώνων!

Άρης Φιλοκώστας
Τάκη Οικονομάκη 41
Βόλος 383-33
Τηλέφωνο 0421-33400

```
10 RANDOMIZE
20 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
30 ' ^^^^^^^^H MAXH TOY BEROLINOY^^^^^^^^
40 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
50 ' ^^^^^^^^^^^^^APO TON^^^^^^^^^^^^^^^^^^
60 ' ^^^^^^^^^^^^ARH FILOKVSTA^^^^^^^^^^^^
70 ' ^^^^^^^^^^KAI 'ELLAS DATA'^^^^^^^^^^
80 ' ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
90 MODE 1
100 BORDER 0
110 INK 0,20:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,9
120 GOSUB 2210
130 DIM PER$(40,22)
140 S1P1=6:S2P1=6:S1P2=6:S2P2=6
150 TAN1=12:TAN2=12
160 P=1:PX=231:PG$="%"
170 T1$=CHR$(231)
180 T2$=CHR$(233)
190 '
200 ' GENIKA STOIXEIA
210 '
220 PRINT CHR$(7):LOCATE 12,2:PEN 2:PRINT "PAIKTHS 1 (H.P.A.)":PRINT:PEN 1
230 INPUT "POIO EINAI TO ONOMA SOY;",ONOM1$
240 CLS:PRINT CHR$(7):LOCATE 12,2:PEN 2:PRINT "PAIKTHS 2 (RVSIA)":PRINT:PEN 1
250 INPUT "POIO EINAI TO ONOMA SOY;",ONOM2$
260 '
270 ' PISTA PAIXNIDIOY
280 '
290 CLS
300 FOR I=4 TO 19
310 FOR L=9 TO 33:READ E$:LOCATE L,I:PRINT E$
320 NEXT L,I
```



Όροι παιχνιδιού

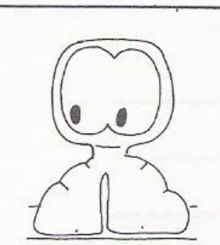
1) Δεν μπορείς να περάσεις πάνω από συμμαχικό ή εχθρικό τανκ.
2) Καταστρέφεις αντίπαλο τανκ, όταν πέφτεις πάνω του στην τελευταία κίνηση.
3) Εάν καταστρέψεις όλα τα τανκς του αντιπάλου και αυτός μείνει με ένα τότε νικάς.

Καλή επιτυχία στρατηγέ στο «ΜΑΧΗ ΤΟΥ ΒΕΡΟΛΙΝΟΥ» ή αλλιώς «THE BERLIN'S FIGHT»!

Η κατάκτηση του Βερολίνου είναι στα χέρια σου...

(Τα πλήκτρα γραφικών είναι: !=σπίτι, %=τανκ Η.Π.Α., &=τανκ ΡΩΣΙΑΣ, —=δρόμος, †=τείχος). Σημ: Το σύμβολο^ στα listing, είναι το σύμβολο †.

```
330 PLOT 127,352:DRAWR 0,-258
340 DRAWR 401,0:DRAWR 0,258
350 DRAWR -401,0
360 LOCATE 2,7:PRINT "H.P.A."
370 LOCATE 2,16:PRINT "RVSIA"
380 PEN 3:LOCATE 1,1:PRINT "ONOMA:";ONOM1$
390 PEN 2:LOCATE 1,22:PRINT "ONOMA:";ONOM2$
400 PLOT 190,238:DRAWR 0,-30
410 PLOT 208,238:DRAWR 0,-30
420 PLOT 318,238:DRAWR 0,-30
```



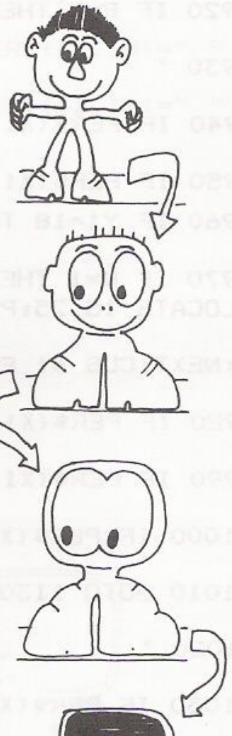
```
430 PLOT 336,238:DRAWR 0,-30
440 PLOT 446,238:DRAWR 0,-30
450 PLOT 464,238:DRAWR 0,-30
460 '
470 'KYRIVS PAIXNIDI
480 '
490 RESTORE
500 FOR Y=4 TO 19:FOR X=9 TO 33
510 READ PER$(X,Y):NEXT X,Y
520 '
530 IF P=2 THEN PAIX$=ONOM2$ ELSE PAIX$=ONOM1$
540 PER$(10,5)="_":PER$(32,5)="_":PER$(10,18)="_":PER$(32,18)="_"
550 LOCATE 9,4:PRINT "S":LOCATE 9,19:PRINT "S":LOCATE 33,4:PRINT "S":LOCATE 33,1
9:PRINT "S"
560 PEN 3
570 IF S1P1<>0 THEN LOCATE 10,5:PRINT T1$:PER$(10,5)="%" ELSE PER$(10,5)="_"
580 IF S2P1<>0 THEN LOCATE 32,5:PRINT T1$:PER$(32,5)="%" ELSE PER$(32,5)="_"
590 IF S1P2<>0 THEN LOCATE 10,18:PRINT T2$:PER$(10,18)="&" ELSE PER$(10,18)="_"
600 IF S2P2<>0 THEN LOCATE 32,18:PRINT T2$:PER$(32,18)="&" ELSE PER$(32,18)="_"
610 ' DIATAGH ARXHGEIOY
620
630 LOCATE 17,1:PRINT "
640 PEN 1:LOCATE 17,1:PRINT PAIX$
650 K=CINT(RND*5)
660 IF K=0 THEN 650 ELSE PEN 1
670 PEN 2:LOCATE 6,24:PRINT "TO STRATHGEIO SOY DINEI"K"KINHSEIS"
680 A$=INKEY$
690 LOCATE 10,25:PRINT "PATA ENA KOYMPI"
700 IF A$="" THEN 680
710 X1=21:Y1=12
720 '
730 ' DIALOGH TANK
740 '
```

```
750 WINDOW #1,1,40,24,25:CLS#1
760 LOCATE 11,24:PRINT "POIO TANK METAKINEIS;"
770 GOSUB 1330
780 IF PER$(X1,Y1)<>PG$ THEN GOSUB 1260:GOTO 760
790 IF P=2 THEN 830
800 IF X1=10 AND Y1=5 THEN S1P1=S1P1-1
810 IF X1=32 AND Y1=5 THEN S2P1=S2P1-1
820 GOTO 850
830 IF X1=10 AND Y1=18 THEN S1P2=S1P2-1
840 IF X1=32 AND Y1=18 THEN S2P2=S2P2-1
850 TX=X1:TY=Y1
860 '
870 ' DIEYUHNSH TANK
880 '
890 CLS#1:PRINT CHR$(7):LOCATE 10,24:PRINT "H NEA UESH ;(KINHSH"K")"
900 GOSUB 1330
910 IF PER$(X1,Y1)="^" OR PER$(X1,Y1)="!" THEN GOSUB 1260:GOTO 890
920 IF P=2 THEN GOTO 1020
930 '
940 IF PER$(X1,Y1)="%" THEN GOSUB 1260:GOTO 890
950 IF PER$(X1,Y1)="&" THEN GOTO 960 ELSE 980
960 IF Y1=18 THEN GOSUB 1260:GOTO 890 ELSE 970
970 IF K=1 THEN TAN2=TAN2-1:CLS#1:LOCATE 12,24:PRINT "O "ONOM2$" EXEI APVLEIES"
LOCATE 15,25:PRINT "EXEI"TAN2"TANKS":FOR I=1 TO 2000
:NEXT:CLS #1 ELSE GOSUB 1260:GOTO 890
980 IF PER$(X1,Y1)="S" THEN GOSUB 1260:GOTO 890
990 IF PER$(X1,Y1)="X" AND Y1=19 THEN NIK=1:FOR DEL=1 TO 3000:NEXT:GOTO 1520
1000 IF PER$(X1,Y1)="X" AND Y1=4 THEN GOSUB 1260:GOTO 890
1010 GOTO 1130
1020 '
1030 IF PER$(X1,Y1)="&" THEN GOSUB 1260:GOTO 890
1040 IF PER$(X1,Y1)="%" THEN GOTO 1050 ELSE GOTO 1070
1050 IF Y1=5 THEN GOSUB 1260:GOTO 890 ELSE 1060
1060 IF K=1 THEN TAN1=TAN1-1:CLS#1:LOCATE 12,24:PRINT "O "ONOM1$" EXEI APVLEIES"
:LOCATE 15,25:PRINT "EXEI"TAN1"TANKS":FOR I=1 TO 200
```

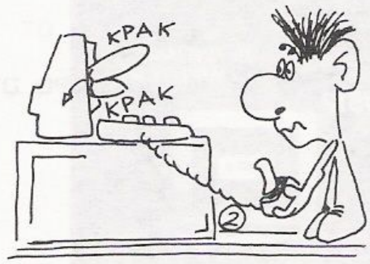




```
0:NEXT:CLS #1 ELSE GOSUB 1260:GOTO 890
1070 IF PER$(X1,Y1)="S" THEN GOSUB 1260:GOTO 890
1080 IF PER$(X1,Y1)="X" AND Y1=4 THEN NIK=2:FOR DEL=1 TO 3000:NEXT:GOTO 1520
1090 IF PER$(X1,Y1)="X" AND Y1=19 THEN GOSUB 1260:GOTO 890
1100 '
1110 ' TYPVSH XARAKTHRA
1120 '
1130 IF X1<>TX AND Y1<>TY THEN GOSUB 1260:GOTO 890
1140 IF X1=TX+1 OR X1=TX-1 OR Y1=TY-1 OR Y1=TY+1 THEN 1150 ELSE GOSUB 1260:GOTO
890:''
1150 PER$(TX,TY)="_":LOCATE TX,TY:PRINT "_"
1160 PER$(X1,Y1)=PG$:LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(PX)
1170 TX=X1:TY=Y1
1180 K=K-1:IF K=0 THEN 1190 ELSE 1230
1190 IF P=1 THEN P=2:PX=233:PG$="&" ELSE P=1:PX=231:PG$="%"
1200 IF TAN1=1 THEN NIK=2:GOTO 1520
1210 IF TAN2=1 THEN NIK=1:GOTO 1520
1220 GOTO 530
1230 GOTO 870
1240 END
1250 '
1260 ' LAUOS KINHSH
1270 '
1280 CLS#1:PRINT CHR$(7)
1290 LOCATE 15,24:PRINT "LAUOS KINHSH "
1300 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1310 CLS#1
1320 RETURN
1330 '
1340 ''KINHSH TANK
1350 '
1360 LOCATE X1,21:PRINT " ":LOCATE X1,2:PRINT " "
1370 LOCATE 7,Y1:PRINT " ":LOCATE 35,Y1:PRINT " "
1380 IF INKEY(69) THEN Y1=Y1-1
```

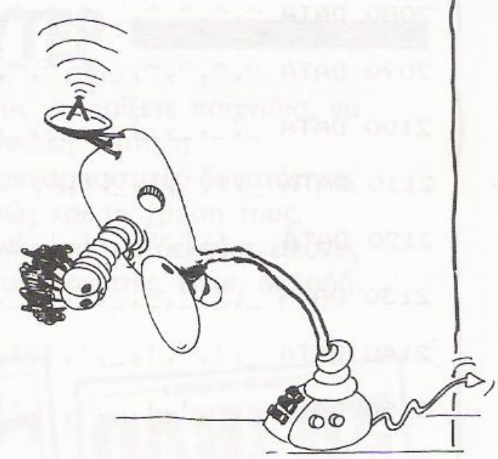


```
1390 IF INKEY(67) THEN Y1=Y1+1
1400 IF INKEY(34) THEN X1=X1+1
1410 IF INKEY(27) THEN X1=X1-1
1420 IF X1<9 THEN X1=9
1430 IF X1>33 THEN X1=33
1440 IF Y1<4 THEN Y1=4
1450 IF Y1>19 THEN Y1=19
1460 A$=INKEY$
1470 IF A$="M" OR A$="m" THEN 1510
1480 LOCATE X1.21:PRINT CHR$(240):LOCATE X1,2:PRINT CHR$(241)
1490 LOCATE 7,Y1:PRINT CHR$(243):LOCATE 35,Y1:PRINT CHR$(242)
1500 FOR I=1 TO 60:NEXT:GOTO 1360
1510 RETURN
1520 '
1530 ' ### NIKH ###
1540 '
1550 MODE 1
1560 INK 0,18:CLS
1570 PEN 2
1580 LOCATE 6,3:PRINT STRING$(30,231):LOCATE 6,17:PRINT STRING$(30,231)
1590 LOCATE 11,5:PRINT STRING$(20,231):LOCATE 11,15:PRINT STRING$(20,231)
1600 FOR I=11 TO 31 STEP 20
1610 FOR Y=5 TO 15
1620 LOCATE I,Y:PRINT CHR$(231)
1630 NEXT Y,I
1640 FOR I=6 TO 36 STEP 30
1650 FOR Y=3 TO 17
1660 LOCATE I,Y:PRINT CHR$(231)
1670 NEXT Y,I
1680 LOCATE 1,20:PRINT STRING$(40,237)
1690 PEN 1
1700 IF NIK=1 THEN ONO$="RHGKAN":LX=16 ELSE ONO$="KORMPATSVF":LX=14
1710 LOCATE 16,7:PRINT "SYGXARHTHRIA"
1720 LOCATE 18,8:PRINT "STRATHGE"
```





```
1730 LOCATE LX,10:PRINT "O ";ONO$;" SOY"
1740 LOCATE 19,11:PRINT "DINEI"
1750 LOCATE 17,13:PRINT "TO METALIO"
1760 LOCATE 18,14:PRINT "ANDREIAS"
1770 IF NIK=2 THEN GOTO 1860
1780 ' YMNOS HPA
1790 LOCATE 11,22:PRINT "EUNIKOS YMNOS TVN HPA"
1800 RESTORE 2180
1810 FOR I=1 TO 26
1820 READ NOTA,DIAR
1830 SOUND 1,NOTA,DIAR,15
1840 NEXT
1850 END
1860 ' YMNOS RVSIAS
1870 LOCATE 10,22:PRINT "EUNIKOS YMNOS THS RVSIAS"
1880 FOR EPAN=1 TO 2
1890 RESTORE 2200
1900 SOUND 1,0,60
1910 FOR I=1 TO 20
1920 READ NOTA,DIAR
1930 SOUND 1,NOTA,DIAR,15
1940 NEXT I
1950 NEXT EPAN
1960 SOUND 1,119,90,15
1970 END
1980 '
1990 ' DATA
2000 '
2010 DATA S,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,X,X,X,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,S
2020 DATA _,_,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,_,_
2030 DATA _,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,_
2040 DATA _,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_
2050 DATA _,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,_
2060 DATA _,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,_
2070 DATA _,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_
```







```
2080 DATA ^,^,^,^,_,^,^,^,^,^,^,^,_,^,^,^,^,^,^,^,_,^,^,^,^

2090 DATA ^,^,^,^,_,^,^,^,^,^,^,^,_,^,^,^,^,^,^,^,_,^,^,^,^

2100 DATA _,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_

2110 DATA _,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,_

2120 DATA _,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,_

2130 DATA _,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_

2140 DATA _,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,_

2150 DATA _,_,!,!,_,!,!,!,_,!,!,!,!,!,!,!,_,!,!,!,_,!,!,_,_

2160 DATA S,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,X,X,X,_,_,_,_,_,_,_,_,_,_,S

2170 ' DATA MOYSIKHS HPA

2180 DATA 159,45,190,15,239,60,190,60,159,60,119,120,95,45,0,15,95,45,106,15,119
,60,190,60,169,60,159,60,0,60,159,60,95,90,106,30,11
9,60,127,120,142,45,127,15,119,60,159,60,190,60,239,60

2190 ' DATA MOYSIKHS RVSIAS

2200 DATA 159,60,95,60,106,45,119,15,106,60,159,60,119,60,127,45,142,15,127,60,1
90,60,142,60,159,45,179,15,159,60,239,60,119,60,127,

45,119,15,106,120

2210 SYMBOL AFTER 32

2220 SYMBOL 67,&DB,&DB,&DB,&DB,&7E,&18,&18,0

2230 SYMBOL 68,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&7E,0

2240 SYMBOL 70,&18,&7E,&DB,&DB,&7E,&18,&18,0

2250 SYMBOL 71,&7E,&60,&60,&60,&60,&60,&60,0

2260 SYMBOL 74,&7E,&0,&0,&3C,&0,&0,&7E,0

2270 SYMBOL 76,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&66,0

2280 SYMBOL 80,&FE,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,0

2290 SYMBOL 82,&7C,&66,&66,&7C,&60,&60,&60,0

2300 SYMBOL 83,&FE,&60,&30,&18,&30,&60,&FE,0

2310 SYMBOL 85,&38,&6C,&C6,&FE,&C6,&6C,&38,0

2320 SYMBOL 86,60,126,195,195,102,36,231

2330 SYMBOL 33,219,255,219,219,219,231,231,231

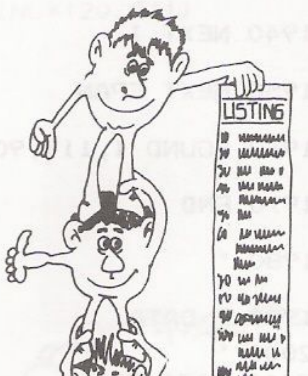
2340 SYMBOL 95,0,0,0,0,0,0,0,16

2350 SYMBOL 94,170,85,170,85,170,85,170,85

2360 SYMBOL 37,0,60,126,255,255,126,60,0

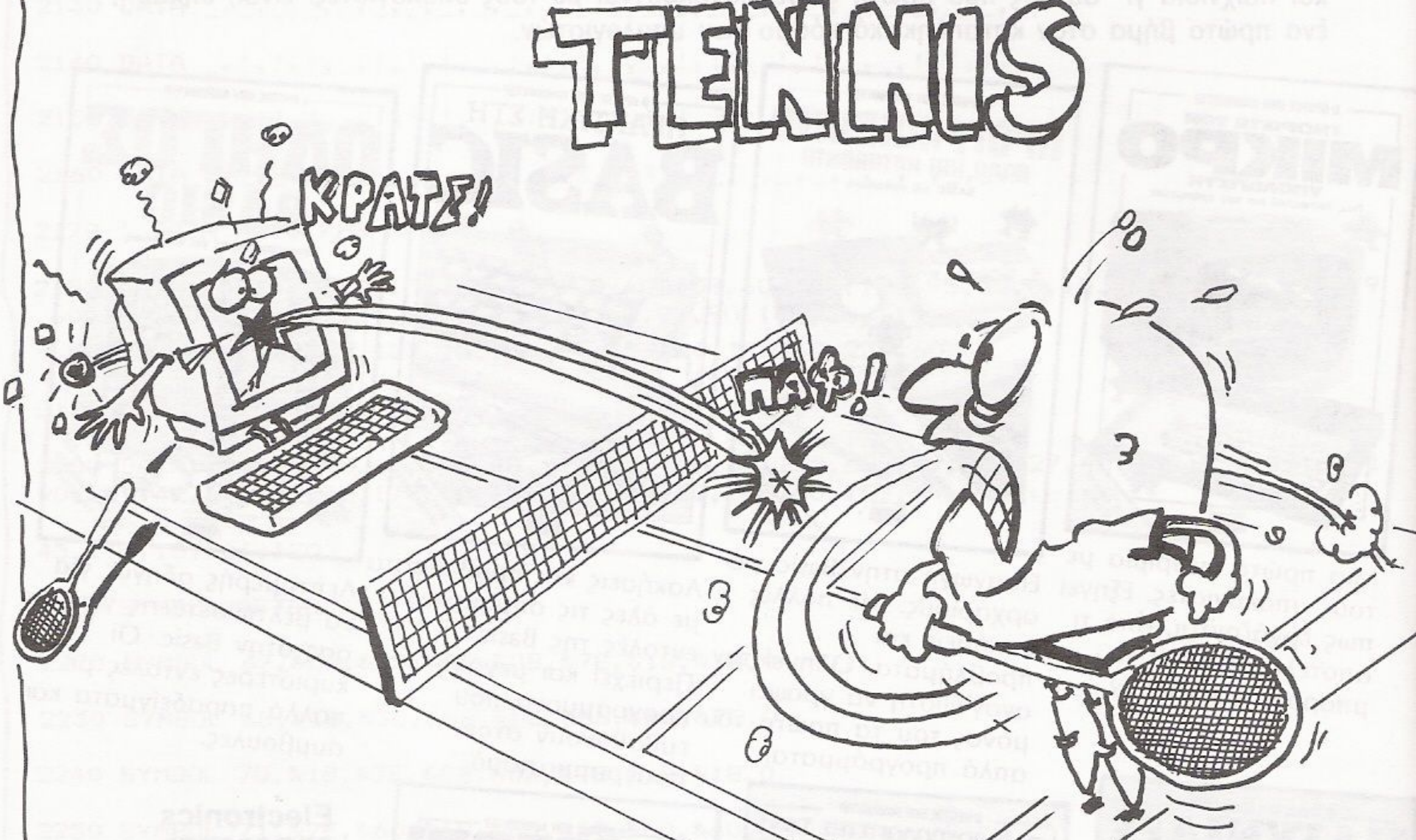
2370 SYMBOL 38,0,126,126,126,126,126,126,0

2380 RETURN
```



ΤΕΛΟΣ

AMSTRAD παιχνιδι



Το παρακάτω πρόγραμμα είναι ένα πρόγραμμα ΤΕΝΝΙΣ για τον Amstrad. Είναι γραμμένο για τον CPC 6128, αλλά δεν πρέπει να υπάρχει πρόβλημα και να τρέχει και στα άλλα μοντέλα της ίδιας εταιρίας.

Παίζεται με έναν ή δύο παίχτες.

Μπορεί να παιχτεί με τα πλήκτρα και με joysticks.

Οδηγίες υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι.

Στην αρχή του παιχνιδιού ακούγεται μια απλή αλλά ευχάριστη μουσική.

Ακόμα θα πρέπει να ζητησω συγγνώμη γιατί η εντολή 1420 έχει ένα μικρό λάθος και θα πρέπει να γίνει: 1420 GOTO 40.

Λιαδάκης Παναγιώτης
Ηροδότου 10
Τ.Κ. 12244
Νέο Αιγάλεω

Δομή προγράμματος:

Εντολές	Ορισμός
40-90	Symbol για τα Graphics
100-270	Τίτλοι και μουσική
280-310,550-610	Τύπωμα ονομάτων και Score.
320-380	Τύπωμα των θεατών
390-540	Σχεδιασμός γηπέδου
620-690	Κίνηση της μπάρας
700-780	Κίνηση της μπάλας
790-900	Κυρίως πρόγραμμα
910-1020	Καθορισμός των πλήκτρων
1030-1180	Οδηγίες
1190-1370	INPUTS για την εξέλιξη του παιχνιδιού
1380-1420	Τύπωμα του νικητή και του ονόματός του.

```
40 'GRAPHICS
50 MODE 1
60 INK 0,10:BORDER 10:INK 1,26:INK 2,18:INK 3,0
70 SYMBOL AFTER 124
80 SYMBOL 124,24,24,24,24,24,24,24,24
90 SYMBOL 240,0,60,126,126,126,126,60,0
100 'SXEDIASMOS TITLWN & MOYSIKH
110 LOCATE 14,3:PRINT"Ping - Pong"
120 LOCATE 9,9:PEN 3:PRINT"by Liadakis Panagiotis"
130 LOCATE 13,11:PRINT"copyright 1987"
140 LOCATE 8,20:PEN 13:PRINT"Press {C} to continue..."
150 k=RND*120
160 m=RND*90+10
170 SOUND 1,k,12,15
180 SOUND 2,m,10,15
190 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 150
200 IF a$="c" OR a$="C" THEN 210 ELSE 150
210 DEFINT a-z
220 comp=1
230 ENV 1,=11,20,=9,5000
240 GOSUB 1040
250 GOSUB 310
260 GOSUB 600
270 GOSUB 710
280 'SCORE
290 LOCATE 23,1:PRINT score1:LOCATE 23,2:PRINT score2
300 GOTO 260
310 PEN 2
320 'THEATES
330 FOR h=1 TO 14
340 LOCATE h,1:PEN 2:PRINT CHR$(248):LOCATE h,2:PEN 3:PRINT CHR$(249)
350 NEXT h
360 FOR k=26 TO 39
370 LOCATE k,1:PEN 3:PRINT CHR$(249):LOCATE k,2:PEN 2:PRINT CHR$(248)
380 NEXT k
390 'SXEDIASMOS GHPEDOY
400 PEN 6
410 x(1)=3:y(1)=5
420 x(2)=37:y(2)=22
430 edge$=CHR$(233):edge2$=STRING$(2,207)
440 LOCATE 1,3:PRINT STRING$(39,edge$):PRINT STRING$(39,edge$)
450 PEN 2
460 FOR i=1 TO 19
470 PRINT edge2$;TAB(38);edge2$
480 NEXT
490 PRINT STRING$(39,edge$):PRINT STRING$(39,edge$);
```



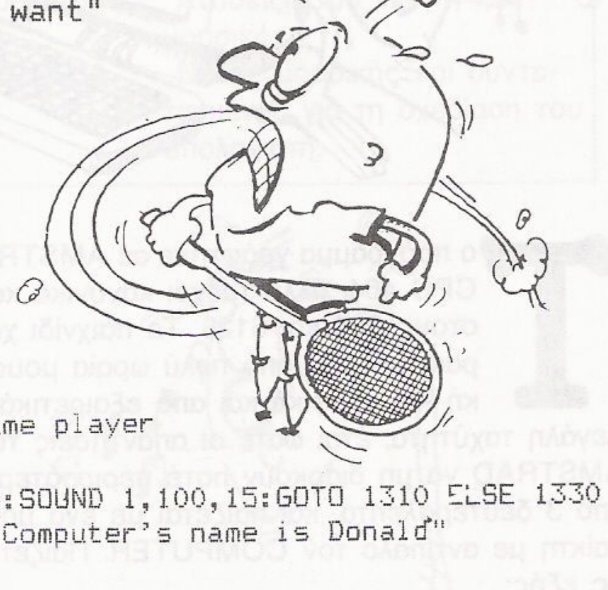


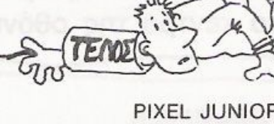


```
500 WINDOW #1,3,37,5,23
510 CLS#1
520 bat$="¦"+CHR$(8)+CHR$(10)+"¦"
530 clr$=" "+CHR$(8)+CHR$(10)+" "
540 ball$=CHR$(240)
550 'TYPWMA TWN ONOMATWN KAI TWN SCORE
560 PEN 3
570 LOCATE 16,1:PRINT UPPER$(nm1$):LOCATE 16,2:PRINT UPPER$(nm2$)
580 LOCATE 22,1:PRINT": 0":LOCATE 22,2:PRINT": 0"
590 RETURN
600 n=INT(RND*2):CLS#1:scored=0
610 PEN 3
620 'KINHSH THS RAKETAS
630 FOR i=1 TO 2:LOCATE x(i),y(i):PRINT bat$;:NEXT
640 ON n GOTO 670
650 xb=21:dx=1
660 GOTO 680
670 xb=19:dx=-1
680 yb=12:dy=INT(RND*3)-1
690 RETURN
700 'KINHSH THS MPALAS
710 GOSUB 920
720 oxb=xb:oyb=yb
730 GOSUB 800
740 IF note>0 THEN SOUND 129,note,50,15,1
750 LOCATE oxb,oyb:PRINT" ";
760 LOCATE xb,yb:PRINT ball$
770 IF scored=0 THEN 710
780 RETURN
790 'KYRIWS PROGRAMMA
800 LOCATE xb+dx,yb+dy:ch$=COPYCHR$(#0)
810 note=0
820 IF ch$=" " THEN xb=xb+dx:yb=yb+dy:RETURN
830 IF ch$="¦" THEN dx=2-dx-2:dy=INT(RND*3)-1:note=200:RETURN
840 IF ch$=LEFT$(edge2$,1) THEN 870
850 IF ch$=edge$ THEN dy=2-dy-2:note=250
860 RETURN
870 IF dx>0 THEN score1=score1+1 ELSE score2=score2+1
880 IF score1=d OR score2=d THEN 1390 ELSE 890
890 scored=1:note=2000
900 RETURN
910 'KATHORISMOS TWN PLHKTRWN
920 p(1)=(INKEY(69)>=0)+(INKEY(72)>=0)+ABS((INKEY(71)>=0)+(INKEY(73)>=0))*2
930 IF comp=1 THEN p(2)=ABS(y(2)<yb)*2+(y(2)>yb):GOTO 950
940 p(2)=(INKEY(4)>=0)+(INKEY(48)>=0)+ABS((INKEY(5)>=0)+(INKEY(49)>=0))*2
950 PEN 3
960 FOR i=1 TO 2
970 LOCATE x(i),y(i)+p(i):ch$=COPYCHR$(#0)
```



```
1000 NEXT
1010 PEN 1
1020 RETURN
1030 'ODHGIES
1040 PEN 3:PRINT:PRINT"To move the bats"
1050 PEN 3:PRINT TAB(15)"use the keys :"
1060 PRINT:PRINT:PEN 1
1070 PRINT" Player 1 :A for Up and Z for down":PRINT
1080 PRINT TAB(14)"or joystick"
1090 PRINT:PRINT
1100 PRINT" Player 2 :6 for Up and 3 for down":PRINT
1110 PRINT TAB(14)"or joystick"
1120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1140 PEN 3:PRINT TAB(6)"Type in {1} or {2} players."
1150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1160 PEN 2
1170 i$=INKEY$:IF i$<>"1" AND i$<>"2" THEN 1170
1180 IF i$="1" THEN comp=1:nm2$="Donald" ELSE comp=0
1190 'EPILOGH TOY SCORE
1200 PEN 3:PRINT"Type in the points you want"
1210 PRINT TAB(18)"to finish the game"
1220 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1230 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1240 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1250 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1260 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1270 PRINT:PRINT
1280 LOCATE 36,3:INPUT d
1290 MODE 2
1300 'EKTYPWSH TWN ONOMATWN
1310 LOCATE 1,1:PEN 1:INPUT"What is your name player
     1.{Six letters is the maximum}";nm1$
1320 IF LEN(nm1$)>6 OR LEN(nm1$)=0 THEN CLS:SOUND 1,100,15:GOTO 1310 ELSE 1330
1330 IF i$="1" THEN LOCATE 1,3:PEN 1:PRINT"Computer's name is Donald"
     :FOR l=1 TO 2000:NEXT:GOTO
 1370 ELSE GOTO 1340
1340 LOCATE 1,3:PEN 1:INPUT"What is your name player 2.
     {Six letters is the maximum}";nm2$
1350 IF LEN(nm2$)>6 OR LEN(nm2$)=0 THEN SOUND 1,100,15:GOTO 1360 ELSE 1370
1360 LOCATE 1,3:PRINT TAB(79):GOTO 1340
1370 MODE 1:RETURN
1380 'TYPWMA TOY NIKHTH
1390 IF score1=d THEN MODE 1:FOR n=1 TO 40:SOUND 1,n,12,15:NEXT:LOCATE
     10,12:PRINT"The winner is";UPPER$(nm1$):GOTO 1410 ELSE 1400
1400 IF score2=d THEN MODE 1:FOR n=1 TO 40:SOUND 1,n,12,15:NEXT:LOCATE
     10,12:PRINT"The winner is";UPPER$(nm2$)
1410 FOR j=1 TO 5000:NEXT
1420 GOTO 40
```

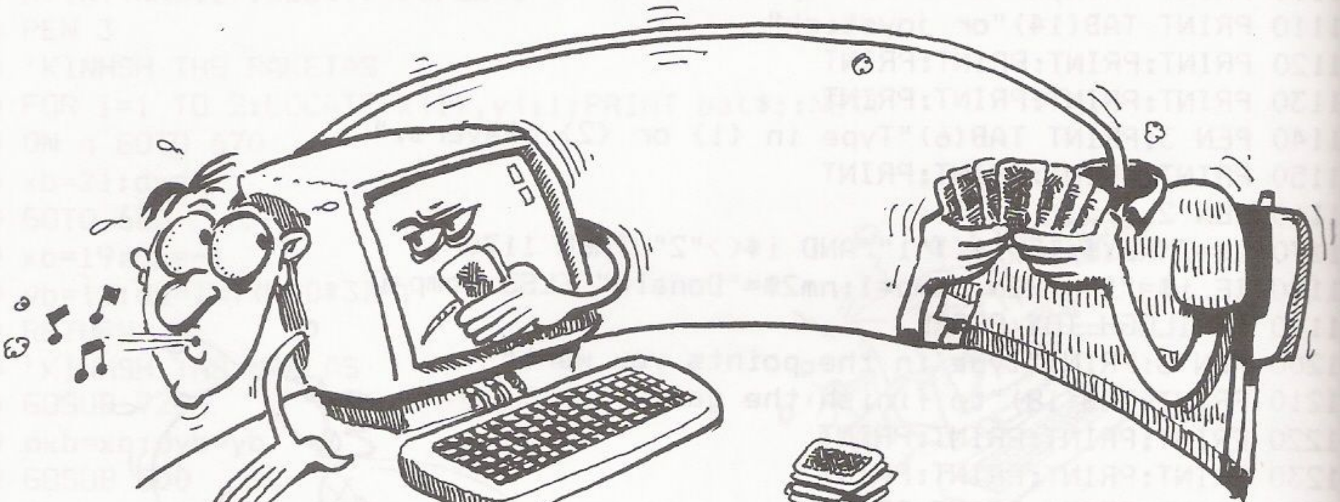




AMSTRAD

παιχνίδι

ΑΓΩΝΙΑ



Το πρόγραμμα γράφτηκε σε AMSTRAD CPC 464, αλλά τρέχει κανονικά και στους 664 και 6128. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από πολύ ωραία μουσική και γραφικά και από εξαιρετικά μεγάλη ταχύτητα, έτσι ώστε οι απαντήσεις του AMSTRAD να μη διαρκούν ποτέ περισσότερο από 3 δευτερόλεπτα, και παίζεται με ένα μόνο παίκτη με αντίπαλο τον COMPUTER. Παίζεται ως εξής:

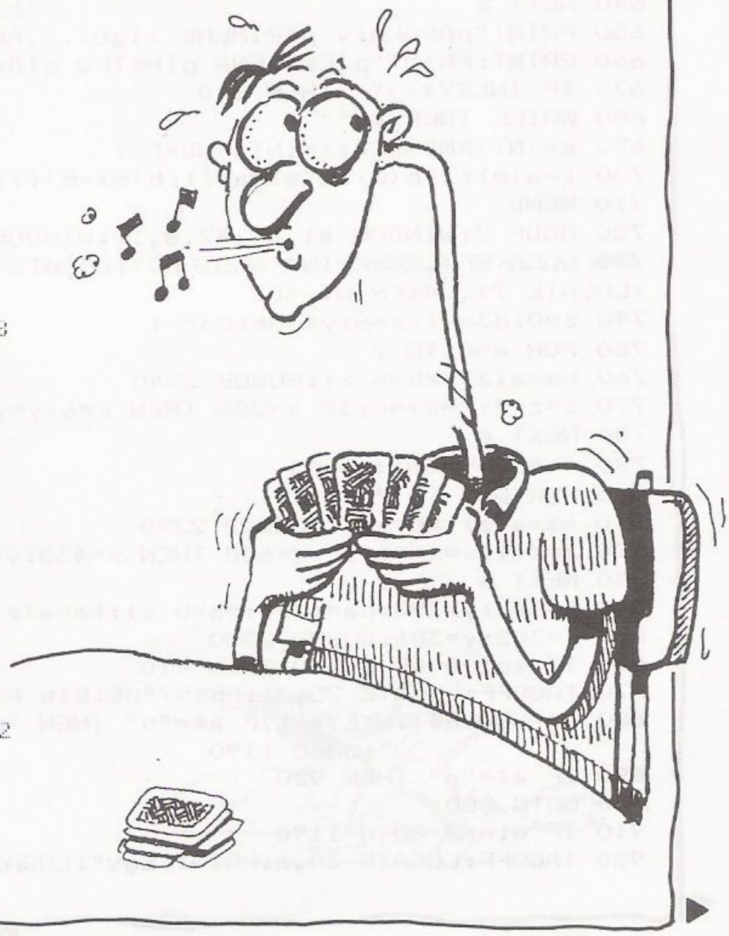
Αφού ο AMSTRAD ανακατέψει την τράπουλα μοιράζει για τον ίδιο 8 χαρτιά, για τον παίκτη 8 και ένα στη μέση. Αν βρίσκόσαστε στο πρώτο παιχνίδι, τότε ο AMSTRAD θα σας ρωτήσει αν επιθυμείτε να παίξετε πρώτος, διαφορετικά, αρχίζει πρώτος ο νικητής του προηγούμενου παιχνιδιού. Μετακινώντας τον δρομέα με τα βελάκια του πληκτρολογίου ο παίκτης διαλέγει το χαρτί που θέλει να ρίξει με το SPACE BAR. Υπενθυμίζεται ότι το χαρτί του παίκτη πρέπει απαραίτητα να συμπίπτει στο χρώμα ή στον αριθμό με το χαρτί που υπάρχει στο κέντρο της οθόνης, με εξαίρεση τον άσσο. Ο άσσος μπορεί να παιχτεί πάντα, εκτός κι αν στο κέντρο υπάρχει επίσης ένας άσσος. Ρίχνοντας άσσο ο παίκτης (ή ο AMSTRAD) μπορεί ν' αλλάξει το χρώμα σε ό,τι επιθυμεί (σπαθί, κούπα, καρώ, μπαστούνι). Αν ο παίκτης δεν έχε[ι] χαρτί να ρίξει, τότε τραβάει ένα από την τράπουλα πατώντας το ENTER. Γενικά πατώντας το ENTER είναι σαν να λέμε στον COMPUTER «δεν έχω ή δεν θέλω να παίξω». Ό[-] ποιος τελειώσει πρώτος τα χαρτιά του παίρνει έναν βαθμό και αρχίζει το επόμενο παιχνίδι. Όποιος ξεπεράσει τους έξι βαθμούς είναι ο νικητής. Χαρτιά με ειδικές λειτουργίες είναι το 8 και το 7. Ρίχνοντας 8 ξαναπαίζεις, ενώ ρίχνοντας 7 υποχρεώνεις τον αντίπαλο να τραβήξει δυο χαρτιά, εκτός κι αν ρίξει κι αυτός 7, οπότε τραβάς τέσσερα χαρτιά, κ.ο.κ.

Παναγιώτης Πανταζής
Αθηνάς 16/54634 Θεσσαλονίκη
Τηλ. 203 155

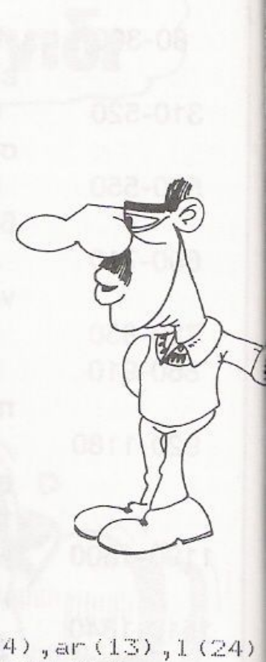
ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

80-300	Καθορισμός γραφικών και ελληνικών χαρακτήρων.
310-520	Οπτική και μουσική παρουσίαση του παιχνιδιού.
530-550	Καθορισμός χρώματος και βασικών μεταβλητών.
600-710	Δημιουργία τράπουλας και ανακάτεμα
720-850	Μοίρασμα των χαρτιών
860-910	Επιλογή του ποιος θ' αρχίσει πρώτος
920-1180	Επιλογή χαρτιού με τη μέγιστη βαθμολογία και παίξιμο του AMSTRAD.
1190-1500	Επιλογή χαρτιού του παίκτη με μετακίνηση του δρομέα.
1510-1840	Έλεγχος αν το χαρτί ταιριάζει σ' αυτό του κέντρου και τράβηγμα ενός χαρτιού από την τράπουλα.
1850-2060	«Σκέψη» του AMSTRAD.
2070-2160	Βαθμολογία των χαρτιών του AMSTRAD.
2170-2200	Ρουτίνα του AMSTRAD για να τραβήξει ένα χαρτί από την τράπουλα.
2210-2380	Ρουτίνες που λειτουργούν όταν ο παίκτης ρίξει 7.
2390-2560	Δημιουργία χαρτιού από πρόσωπη
2570-2580	Ήχος που ακούγεται όταν ο παίκτης πατήσει SPACE BAR σε λάθος χαρτί.
2590-2640	Ρουτίνα του παίκτη όταν ρίξει άσσο.
2650-2690	Καθορισμός συντεταγμένων για τα χαρτιά.
2700-2710	Ρουτίνα που εξαφανίζει το περίγραμμα ενός χαρτιού.
2720-2840	Τέλος ενός παιχνιδιού.
2850-2990	Ρουτίνα που ανακατεύει τα χρησιμοποιημένα χαρτιά όταν τελειώνει η τράπουλα.
3000-3160	Ανάδειξη του νικητή και μουσική.
3170-3230	Νότες μουσικής και συντεταγμένες για τη σχεδίαση του υπολογιστή.

```
10 REM
20 REM ****** AGONIA *******
30 REM
40 REM * BY PANOS PANTAZHS *
50 REM *** SALONIKI 1987 ***
60 REM
70 REM
80 SYMBOL AFTER 97
90 SYMBOL 130,0,0,60,102,192,99,62
100 SYMBOL 131,7,28,48,96,195,134,12,24
110 SYMBOL 132,192,112,24,12,134,195,96,48
120 SYMBOL 133,0,0,120,204,6,140,248
130 SYMBOL 134,192,112,24,13,24,112,192
140 SYMBOL 135,48,96,192,128,192,96,48,24
150 SYMBOL 136,24,12,6,3,6,12,24,48
160 SYMBOL 137,6,28,48,96,48,28,6
170 SYMBOL 138,62,99,192,102,60,0,0
180 SYMBOL 139,12,134,195,96,48,28,7
190 SYMBOL 140,96,195,134,12,24,112,192
200 SYMBOL 141,248,140,6,204,120,0,0
210 SYMBOL 142,0,121,193,127,127,193,121
220 SYMBOL 143,0,158,131,254,254,131,158
230 SYMBOL 103,126,102,96,96,96,96,96
240 SYMBOL 118,124,198,198,198,124,0,124
250 SYMBOL 112,126,102,102,102,102,102,102
260 SYMBOL 100,24,60,102,102,102,102,126
270 SYMBOL 115,254,102,48,24,48,102,254
280 SYMBOL 106,254,198,0,56,0,198,254
290 SYMBOL 108,24,60,102,102,102,102,102
300 SYMBOL 117,56,108,198,254,198,108,56
```



```
310 SPEED INK 4,4
320 MODE 0:PAPER 0:BORDER 20:INK 0,20:INK 1,0,26:INK 2,5:INK 3,12
330 LOCATE 7,2:PEN 2:PRINT"O pANOs"
340 LOCATE 5,5:PEN 2:PRINT"pAPOYsIAZEI:"
350 LOCATE 6,9:PEN 3:PRINT"***********"
360 LOCATE 6,10:PRINT"*         *"
370 LOCATE 6,11:PRINT"*";:PEN 1:PRINT" AgvNIA ";:PEN 3:PRINT"*"
380 LOCATE 6,12:PRINT"*         *"
390 LOCATE 6,13:PRINT"***********"
400 IF INKEY$<>"" THEN 400
410 LOCATE 2,24:PEN 2:PRINT"pIEsE ENA pIHKTPO"
420 c=0:ENV 1,15,-1,2:ENV 2,30,-1,1
430 RESTORE
440 WHILE INKEY$=""
450 READ a
460 IF a=1 THEN SOUND 2,0,2,1:SOUND 1,0,2,1:RESTORE:READ a
470 c=c+1:IF c=4 THEN c=0
480 IF c=0 THEN b=2 ELSE b=1
490 SOUND 2,a,25,15
500 SOUND 4,a*4,25,13
510 SOUND 1,180,25,15,b,0,2
520 WEND
530 MODE 2:PEN 1:INK 1,0
540 CLEAR
550 DIM a(51),b(51),c1(24),c2(24),p1(24),p2(24),d1(51),d2(51),xr(4),ar(13),1(24)
560 DATA 239,239,239,190,179,179,179,190,213,190,179,159,190,190,213,213
570 DATA 239,239,239,190,179,179,179,190,213,190,179,159,190,190,190,190
580 DATA 239,239,239,190,179,179,179,190,213,190,179,159,190,190,190,190
590 DATA 239,239,239,190,179,190,213,239,253,319,190,213,239,239,239,239,1
600 f=1:g=226
610 FOR e=0 TO 51
620 a(e)=f:b(e)=g
630 f=f+1:IF f=14 THEN f=1:g=g+1
640 NEXT e
650 PRINT"pAPAKAIv pEPIMENE lIgO....ANAKATEYv TA XAPTIA"
660 PRINT:PRINT"pIEsE ENA pIHKTPO gIA NA TA MOIPAsv"
670 IF INKEY$<>"" THEN 670
680 WHILE INKEY$=""
690 e=INT(RND*52):f=INT(RND*52)
700 i=a(e):j=b(e):a(e)=a(f):b(e)=b(f):a(f)=i:b(f)=j
710 WEND
720 MODE 2:WINDOW #1,39,42,8,10:WINDOW #2,38,43,1,5
730 LOCATE 3,23:PRINT"AMSTRAD":LOCATE 70,23:PRINT"pAIKTHs":LOCATE 4,24:PRINT sc1
:LOCATE 71,24:PRINT sc2
740 z=0:d3=-1:x=6:y=386:c3=-1
750 FOR e=0 TO 7
760 ka=a(z):kb=b(z):GOSUB 2340
770 z=z+1:x=x+40:IF x=206 THEN x=6:y=y-64
780 NEXT e
790 x=438:y=386:p3=-1
800 FOR e=0 TO 7
810 ka=a(z):kb=b(z):GOSUB 2390
820 z=z+1:x=x+40:IF x=638 THEN x=438:y=y-64
830 NEXT e
840 x=302:y=290:pa=a(z):pb=b(z):ka=a(z):kb=b(z):GOSUB 2400
850 x=302:y=386:GOSUB 2350
860 IF sc1>0 OR sc2>0 THEN 910
870 TAGOFF:LOCATE 25,21:PRINT"uEIEIs NA APXIsEIs pPvTOs; (N/O)"
880 a$=LOWER$(INKEY$):IF a$="n" THEN TAGOFF:LOCATE 25,21:PRINT"
            ":GOTO 1190
890 IF a$="o" THEN 920
900 GOTO 880
910 IF win=2 GOTO 1190
920 TAGOFF:LOCATE 30,6:PRINT"Egv":LOCATE 49,6:PRINT"    ":LOCATE 25,21:PRINT"
```



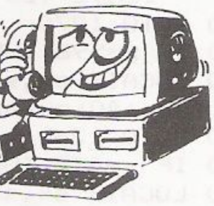


```
930 LOCATE 25,21:PRINT"                                              "
940 IF pa=7 AND c3=7 AND p3=7 AND z=16 AND (sc1>1 OR sc2>1) THEN sev=2
950 nix=0:GOTO 1850
960 i1=MAX(l(0),l(1),l(2),l(3),l(4),l(5),l(6),l(7),l(8),l(9),l(10),l(11),l(12),l
(13),l(14),l(15),l(16),l(17),l(18),l(19),l(20),l(21)
,l(22),l(23),l(24))
970 FOR e=0 TO c3
980 IF l(e)=i1 THEN i2=e
990 NEXT e
1000 d3=d3+1:d1(d3)=pa:d2(d3)=pb
1010 pa=c1(i2):pb=c2(i2):c1(i2)=c1(c3):c2(i2)=c2(c3)
1020 c1(c3)=0:c2(c3)=0:ff=c3:GOSUB 2650
1030 GOSUB 2700:sx=(x+10)/8:sy=(418-y)/16:WINDOW#4,sx,sx+3,sy,sy+2:CLS#4
1040 c3=c3-1
1050 CLS #1:x=302:y=290:ka=pa:kb=pb:GOSUB 2400
1060 IF c3=-1 THEN win=1:GOTO 2720
1070 IF pa=8 THEN nix=0:GOTO 1850
1080 IF pa>1 THEN 1170
1090 GOSUB 1100:GOTO 1170
1100 TAGOFF:LOCATE 31,21:PRINT"TO KANv ";
1110 xrm=MAX(xr(1),xr(2),xr(3),xr(4))
1120 FOR e=1 TO 4:IF xr(e)=xrm THEN den=e+225
1130 NEXT e
1140 PRINT CHR$(den)
1150 pb=den
1160 RETURN
1170 IF pa=7 THEN sev=sev+2:TAGOFF:LOCATE 31,21:PRINT" TPABA";sev;"XAPTIA"
1180 FOR e=0 TO 500:NEXT e
1190 TAGOFF:LOCATE 49,6:PRINT"EsY":LOCATE 30,6:PRINT"                    "
1200 IF pa=7 AND c3=7 AND p3=7 AND z=16 AND (sc1>1 OR sc2>1) THEN LOCATE 32,21:P
RINT"TPABA 2 XAPTIA":sev=2
1210 IF ht=1 AND sev=0 THEN TAGOFF:LOCATE 31,21:PRINT"                    "
1220 IF INKEY$<>"" THEN 1220
1230 seve=sev:nix=0
1240 IF z=16 AND c3=7 AND pa=1 THEN GOSUB 2590
1250 TAGOFF:x=438:y=386:sx=57:sy=3
1260 LOCATE sx,sy:PRINT CHR$(142);CHR$(143)
1270 a$=INKEY$
1280 IF a$=CHR$(243) THEN 1350
1290 IF a$=CHR$(242) THEN 1390
1300 IF a$=CHR$(240) THEN 1430
1310 IF a$=CHR$(241) THEN 1470
1320 IF a$=" " THEN 1510
1330 IF a$=CHR$(13) THEN IF nix=0 AND p3<24 THEN 1710 ELSE sev=0:LOCATE sx,sy:PR
INT"  ":GOTO 920
1340 GOTO 1270
1350 IF x=598 THEN 1270
1360 LOCATE sx,sy:PRINT"  "
1370 x=x+40:sx=sx+5
1380 GOTO 1260
1390 IF x=438 THEN 1270
1400 LOCATE sx,sy:PRINT"  "
1410 x=x-40:sx=sx-5
1420 GOTO 1260
1430 IF y=386 THEN 1270
1440 LOCATE sx,sy:PRINT"  "
1450 y=y+64:sy=sy-4
1460 GOTO 1260
1470 IF y=130 THEN 1270
1480 LOCATE sx,sy:PRINT"  "
1490 y=y-64:sy=sy+4
1500 GOTO 1260
1510 c=(x-438)/40+5*(386-y)/64
1520 IF p1(c)=1 AND pa=1 THEN 2570
1530 IF sev>0 AND p1(c)<>7 OR seve<sev THEN 2570
```





```
1540 IF p1(c)=1 THEN 1560
1550 IF p1(c)<>pa AND p2(c)<>pb THEN 2570
1560 jx=56+5*(x-438)/40:jy=2+4*(386-y)/64
1570 WINDOW #3,jx,jx+3,jy,jy+2
1580 CLS #3:GOSUB 2700
1590 CLS #1:x=302:y=290:ka=p1(c):kb=p2(c):GOSUB 2400
1600 d3=d3+1:d1(d3)=pa:d2(d3)=pb
1610 pa=ka:pb=kb
1620 ff=p3:GOSUB 2650:x=x+432:GOSUB 2700
1630 jx=56+5*(x-438)/40:jy=2+4*(386-y)/64:WINDOW #3,jx,jx+3,jy,jy+2:CLS #3
1640 p1(c)=p1(p3):p2(c)=p2(p3):p1(p3)=0:p2(p3)=0:p3=p3-1:IF c=p3+1 THEN 1660
1650 ff=c:GOSUB 2650:x=x+432:ka=p1(c):kb=p2(c)·GOSUB 2400
1660 IF p3=-1 THEN win=2:GOTO 2720
1670 IF pa=1 THEN GOSUB 2590
1680 IF pa=8 THEN TAGOFF:LOCATE 30,21:PRINT"     jANApAIZEIs":nix=0:GOTO 1250
1690 IF pa=7 THEN sev=sev+2
1700 GOTO 920
1710 LOCATE sx,sy:PRINT"  "
1720 CLS #2
1730 IF z=51 THEN GOSUB 2850
1740 x=302:y=386:z=z+1:ka=a(z):kb=b(z):GOSUB 2400
1750 FOR e=0 TO 400:NEXT e
1760 ff=p3+1:GOSUB 2650
1770 x=x+432:GOSUB 2400
1780 CLS #2:x=302:y=386:GOSUB 2350
1790 p3=p3+1:p1(p3)=ka:p2(p3)=kb
1800 IF seve=1 THEN seve=0:GOTO 1820
1810 IF seve>0 THEN seve=seve-1:TAGOFF:LOCATE 37,21:PRINT seve:IF seve=1 THEN LO
CATE 45,21:PRINT" "
1820 IF seve=0 THEN sev=0
1830 IF sev=0 THEN nix=1:TAGOFF:LOCATE 25,21:PRINT"
  "
1840 GOTO 1250
1850 ERASE xr,ar,l
1860 DIM xr(4),ar(13),l(24)
1870 FOR e=0 TO c3
1880 IF c1(e)=1 THEN 1910
1890 xr(c2(e)-225)=xr(c2(e)-225)+1
1900 ar(c1(e))=ar(c1(e))+1
1910 NEXT e
1920 ht=0
1930 IF pa=1 AND z=16 AND p3=7 AND c3=7 THEN ht=1:GOSUB 1100
1940 IF sev>0 THEN 2210
1950 FOR e=0 TO c3
1960 IF c1(e)>1 AND c1(e)<>pa AND c2(e)<>pb THEN 2000
1970 IF c1(e)=1 THEN IF pa>1 THEN 2070 ELSE 2000
1980 IF c2(e)=pb THEN 2090
1990 IF c1(e)=pa THEN 2130
2000 NEXT e
2010 den=0
2020 FOR e=0 TO c3
2030 IF l(e)>0 THEN den=1
2040 NEXT e
2050 IF den=0 THEN IF c3<24 AND nix=0 THEN GOSUB 2170:nix=1:GOTO 1850 ELSE GOTO
1190
2060 GOTO 960
2070 IF ar(pa)=0 AND xr((pb)-225)=0 THEN l(e)=60
2080 GOTO 2000
2090 l(e)=23
2100 IF c3=1 AND c1(e)=8 AND (xr((pb)-225)=2 OR ar(8)=2) THEN l(e)=55
2110 IF p3=0 AND c1(e)=7 THEN l(e)=53
2120 GOTO 2000
2130 l(e)=20
2140 IF xr((pb)-225)<xr(c2(e)-225) THEN l(e)=25+xr(c2(e)-225)
```




AMSTRAD
ΕΛΕΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ
Computers
Για σας που θέλετε AMSTRAD σε εκπληκτικές τιμές, υπάρχει το δικό σας κατάστημα (Στουρνάρα 20 & Ζαΐμη). Ένα κατάστημα αποκλειστικά για AMSTRAD.
Ακόμα και για σας που έχετε AMSTRAD φέραμε τα περιφερειακά που θέλετε στη σωστή τιμή.
Ελάτε να δείτε από κοντά:
• Όλους τους υπολογιστές της AMSTRAD να τρέχουν για σας τα τελευταία TOP παιχνίδια της παγκόσμιας αγοράς.
• Joysticks, Light pens, Digitizers και Game cards για PC.
• Expansion memory, Digitizers, Light pens, Joysticks για 6128.
• Δεκάδες παιχνίδια, περιοδικά, προγράμματα (επαγγελματικά και ερασιτεχνικά), δισκετοθήκες, καλώδια, βάσεις για printers, set καθαρισμού, καλύμματα, γιατί...
Τώρα στη Στουρνάρα 20, εσείς και οι AMSTRAD έχετε το δικό σας κατάστημα!
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ.
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 20 & ΖΑΪΜΗ, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 36.46.725
ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΩΛΗΣΕΩΝ
AMSTRADHELLAS

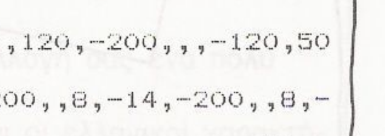
```
2150 IF p3=0 AND c1(e)=7 THEN l(e)=60+xr(c2(e)-225)
2160 GOTO 2000
2170 ff=c3+1:GOSUB 2650
2180 IF z=51 THEN GOSUB 2850
2190 z=z+1:e=c3+1:ka=a(z):kb=b(z):GOSUB 2340
2200 RETURN
2210 FOR e=0 TO c3
2220 IF c1(e)=7 THEN l(e)=40+xr(c2(e)-225)
2230 NEXT e
2240 den=0
2250 FOR e=0 TO c3
2260 IF l(e)>0 THEN den=1
2270 NEXT e
2280 IF den=1 THEN 960
2290 FOR q=1 TO sev
2300 IF c3=24 THEN 2320
2310 GOSUB 2170
2320 NEXT q
2330 sev=0:nix=1:GOTO 1850
2340 c1(e)=ka:c2(e)=kb:c3=c3+1
2350 PLOT x,y,1:DRAWR 34,0:DRAWR 0,-52:DRAWR -34,0:DRAWR 0,52
2360 sx=(x+10)/8:sy=(418-y)/16
2370 WINDOW#4,sx,sx+3,sy,sy+2:FOR zf=130 TO 141:PRINT#4,CHR$(zf);:NEXT zf
2380 RETURN
2390 p1(e)=ka:p2(e)=kb:p3=p3+1
2400 IF ka=1 THEN a$="A"
2410 IF ka=2 THEN a$="2"
2420 IF ka=3 THEN a$="3"
2430 IF ka=4 THEN a$="4"
2440 IF ka=5 THEN a$="5"
2450 IF ka=6 THEN a$="6"
2460 IF ka=7 THEN a$="7"
2470 IF ka=8 THEN a$="8"
2480 IF ka=9 THEN a$="9"
2490 IF ka=10 THEN a$="10"
2500 IF ka=11 THEN a$="J"
2510 IF ka=12 THEN a$="Q"
2520 IF ka=13 THEN a$="K"
2530 a$=a$+CHR$(kb)
2540 PLOT x,y,1:DRAWR 34,0:DRAWR 0,-52:DRAWR -34,0:DRAWR 0,52
2550 MOVE x+2,y-4:TAG:PRINT a$;:MOVE x+10,y-36:PRINT a$;
2560 RETURN
2570 SOUND 2,80,8,15,0,0,30
2580 GOTO 1270
2590 TAGOFF:LOCATE 25,21:PRINT"TI TO KANEIs;  (1=";CHR$(226);",2=";CHR$(227);",3=
";CHR$(228);",4=";CHR$(229);")"
2600 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2600
2610 IF ASC(a$)<49 OR ASC(a$)>52 THEN 2600
2620 pb=177+ASC(a$)
2630 LOCATE 25,21:PRINT"                              "
2640 RETURN
2650 x=6:y=386
2660 FOR e=1 TO ff
2670 x=x+40:IF x=206 THEN x=6:y=y-64
2680 NEXT e
2690 RETURN
2700 PLOT x,y,0:DRAWR 34,0:DRAWR 0,-52:DRAWR -34,0:DRAWR 0,52
2710 RETURN
2720 SPEED INK 5,5:INK 1,0,24:INK 0,24,0:BORDER 24,0
2730 TAGOFF:LOCATE 25,18:IF win=2 THEN PRINT"sYgXAPHTHPIA !  ME NIKHsEs" ELSE PR
INT"1YpAMAI...EXAsEs"
2740 LOCATE 20,21:PRINT"                                    "
2750 RESTORE:FOR e=1 TO 32:READ so:SOUND 2,so,20,15:NEXT
2760 FOR e=1 TO 2000:NEXT
```





```
2770 ERASE a,b,c1,c2,p1,p2,d1,d2,xr,ar,l
2780 INK 0,20:INK 1,0:BORDER 20
2790 IF win=2 THEN sc2=sc2+1 ELSE sc1=sc1+1
2800 TAGOFF
2810 IF sc2>6 THEN MODE 1:PRINT"EIsAI O NIKHTHs !!  pATA ENA plHKTPO gIA ENA KAI
NOYPgIO pAIXNIdI":GOTO 3000
2820 IF sc1>6 THEN MODE 1:PRINT"EXAsEs AYTO TO pAIXNIdI.pATA ENA plHKTPO gIA ENA
 KAINOYPIO":GOTO 3000
2830 MODE 2
2840 sev=0:GOTO 550
2850 TAGOFF:LOCATE 18,24:PRINT"TElEIvsAN TA XAPTIA.pEPIMENE lIgO...TA ANAKATEYv.
":LOCATE 19,25:PRINT"pATA ENA plHKTPO gIA NA sYNEXIs
EIs TO pAIXNIdI."
2860 z=51-d3
2870 FOR q=51 TO z-1 STEP -1
2880 a(q)=d1(51-q):b(q)=d2(51-q)
2890 NEXT q
2900 IF INKEY$<>"" THEN 2900
2910 WHILE INKEY$=""
2920 qa=1+z+INT(RND*d3):qb=1+z+INT(RND*d3)
2930 qc=a(qa):qd=b(qa):a(qa)=a(qb):b(qa)=b(qb):a(qb)=qc:b(qb)=qd
2940 WEND
2950 LOCATE 18,24:PRINT"                                                    ":LOCAT
E 19,25:PRINT"
            "
2960 ERASE d1,d2
2970 DIM d1(52),d2(52)
2980 d3=-1
2990 RETURN
3000 IF INKEY$<>"" THEN 3000
3010 WINDOW#1,14,24,10,15
3020 RESTORE 3220:PLOT 244,48,1:WHILE A<>1:READ A,B:DRAWR A,B:WEND
3030 PAPER#1,2:CLS#1:INK 2,4,16
3040 RESTORE 3170:e=45:f=-4
3050 ENV 1,100,-1,3
3060 WHILE INKEY$=""
3070 READ A,B,C
3080 IF A=1 THEN RESTORE 3170:GOTO 3070
3090 f=f+1:IF f=2 THEN f=0
3100 SOUND 1,A,45,15,1
3110 IF f=0 THEN SOUND 4,32,45,15,1,0,3
3120 SOUND 2,B,e,15
3130 e=45
3140 IF C=1 THEN SOUND 2,0,2,0:e=43
3150 WEND
3160 RUN
3170 DATA 638,190,,638,319,,758,239,,758,239,,638,190,,638,319,,758,239,,758,239
,,716,190,1,716,190,1,568,159,1,568,159,1,638,213,,6
38,213,,638,213,1
3180 DATA 638,213,,638,190,,638,179,,536,142,1,536,142,,568,159,,568,142,,716,23
9,1,716,239,,851,319,,716,159,,758,179,,758,213,,716
,190,,716,190,
3190 DATA 638,213,,638,213,,638,190,,638,319,,758,239,,758,239,,638,190,,638,319
,,758,239,,758,239,,716,190,1,716,190,1,568,159,1,56
8,159,1,638,213,,638,213,,638,213,1
3200 DATA 638,159,1,638,159,,956,239,
3210 DATA 638,159,,568,142,,638,159,,506,127,,506,127,,568,142,,716,179,,758,190
,,758,190,,851,213,,956,239,,956,239,,956,239,,956,2
39,,1,1,1
3220 DATA 200,,,20,-200,,,-20,-100,40,,200,50,-20,,-120,200,,,120,-200,,,-120,50
,-80
3230 DATA 200,,-50,80,,120,-50,20,-200,,50,-20,,-120,20,-30,200,,8,-14,-200,,8,-
14,200,,8,-14,-200,,8,-14,1,
```





Δομή Listing 2

10-70 Καθορισμός μεταβλητών και ερώτηση για το αν έχει αποθηκευθεί η κατάσταση του προηγούμενου μήνα

80 - 240 Μενού και κατευθύνσεις

250 - 380 Πληροφορίες για το πρόγραμμα

390 - 1000 Πίνακας εισαγωγής στοιχείων

1010 - 1260 Εμφάνιση πίνακα στοιχείων με τα δεδομένα

1270 - 1520 Εκτύπωση του πίνακα

1530 - 2060 Αποθήκευση / επαναφορά των πινάκων με τα δεδομένα

2070 - 2100 Μηνύματα λάθους για την εισαγωγή δεδομένων

2110 - 2260 Υπολογισμοί αποτελέσματα των οποίων εμφανίζονται στον πίνακα

2270 - 2590 Δεύτερη εισαγωγή στοιχείων για να δημιουργήσεις καινούργια κατάσταση από τον προηγούμενο μήνα

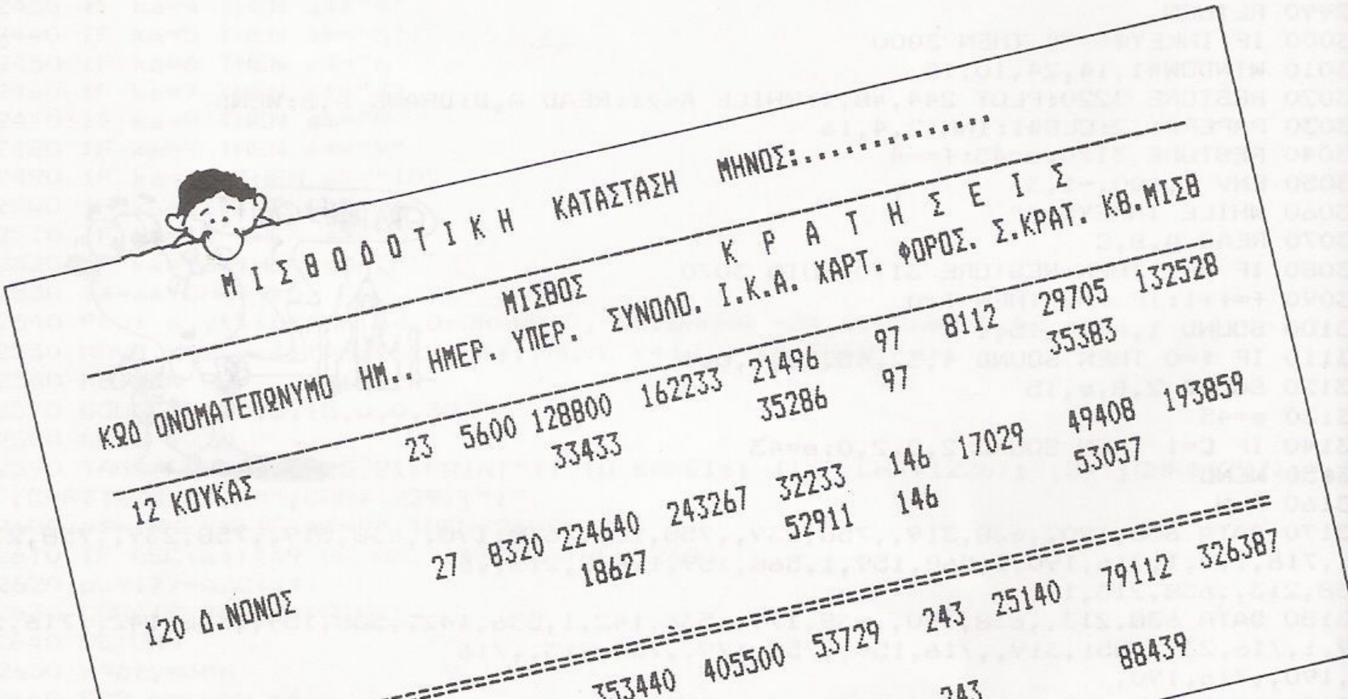
2600 - 2760 Υπολογισμοί για τη δεύτερη εισαγωγή

2770 - 2930 Πίνακας για τη δεύτερη εισαγωγή

3160 - 3350 Μέρος της εισαγωγής δεδομένων

ΚΑΛΗ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΛΕΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ

Γιώργος Κουκάς
Μαυρομιχάλη 16
34100 ΧΑΛΚΙΔΑ
Τηλ. (0221) - 26160





AMSTRAD

εφαρμογη

ΜΙΣΘΟΔΟΣΙΑ

Το πρόγραμμα αυτό είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει σε κάθε μικροεπιχείρηση να έχει κάθε μισθοδοτική κατάσταση (οποιουδήποτε μήνα) φυλαγμένη στη δισκέτα και σε οποιαδήποτε στιγμή να την τυπώσει στην οθόνη ή στον εκτυπωτή.

Απ' την αρχική μισθοδοτική κατάσταση μπορεί να δημιουργηθεί η κατάσταση όλων των υπόλοιπων μηνών. Αλλά ας δούμε αναλυτικά πώς μπορεί κανείς να χειριστεί το πρόγραμμα:

Όταν το πρόγραμμα τρέξει, τότε εμφανίζεται στην οθόνη η ερώτηση για το αν ο χρήστης έχει αποθηκεύσει την κατάσταση του προηγούμενου μήνα. Απαντώντας όχι εμφανίζεται το μενού που δείχνει με συντομία τις λειτουργίες που παρέχει το πρόγραμμα. Διαλέξτε κατ' αρχήν την εισαγωγή δεδομένων: Οι ευκολίες που σας προσφέρει αυτό το μέρος του προγράμματος είναι πάρα πολλές: α) Σας εμφανίζει τους περιορισμούς για καθετί που εισάγετε. β) Νεκρώνει τα πλήκτρα με τα γράμματα, όταν εισάγετε αριθμούς, έτσι ώστε να μην υπάρχει περίπτωση να κάνετε λάθος. γ) Σε περίπτωση που δώσετε πολύ μεγάλο νούμερο ή ονοματεπώνυμο, σας ειδοποιεί για το λάθος και σας ζητά να ξαναδώσετε το δεδομένο. δ) Έχει μετρητή για να βλέπετε πόσα γράμματα έχετε ήδη γράψει στο ονοματεπώνυμο. ε) Στην περίπτωση που κάνετε λάθος ένα όνομα ή ένα νούμερο έχετε τη δυνατότητα να το διορθώσετε.

Αφού λοιπόν κάνετε όσες εγγραφές θέλετε, μπορείτε να επιστρέψετε στο μενού και να διαλέξετε να δείτε τον πίνακα δεδομένων στον οποίο εκτός απ' τα στοιχεία που έχετε δώσει (κωδικός, ονοματεπώνυμο, ημέρες εργασίας ημερομίσθιο, ώρες υπερωρίας) υπάρχουν όλες οι κατάλληλες στήλες (Ι.Κ.Α., ΦΟΡΟΣ, ΧΑΡΤΟΣΗΜΟ, ΣΥΝΟΛΙΚΕΣ ΚΡΑΤΗΣΕΙΣ, ΚΑΘΑΡΟΣ ΜΙΣΘΟΣ κτλ.) στις οποίες αναγράφονται όλα όσα θα ήθελε να ξέρει ο κάθε εργοδότης. Σε κάθε μισθωτό αντιστοιχούν δύο στήλες. Στη δεύτερη αναγράφονται οι εργοδοτικές εισφορές.

Φεύγοντας και από εκεί μπορούμε να πάμε να τυπώσουμε την μισθοδοτική κατάσταση που είδαμε πριν. Στο μενού εκτύπωσης μπορούμε να διαλέξουμε ανάμεσα σε πολλών ειδών εκτυπώσεις.

Γυρνώντας πάλι στο μενού μπορούμε να αποθηκεύσουμε την κατάσταση και απ' αυτήν να φτιάξουμε όλες τις υπόλοιπες του χρόνου. Πώς θα γίνει αυτό;

Στην πρώτη ερώτηση που μας κάνει το πρόγραμμα τώρα απαντούμε ναι και έτσι ερχόμαστε κατευθείαν στην επαναφορά δεδομένων, δίνουμε το όνομα του προγράμματος και αφού έχουμε γυρίσει στο μενού διαλέγουμε την εισαγωγή δεδομένων που είναι σαν και την πρώτη. Μόνο που, όταν δώσουμε για κωδικό έναν κωδικό μισθωτού της προηγούμενης κατάστασης, μας βγάζει κατευθείαν το όνομα έτσι, ώστε να μην υπάρχει περίπτωση να κάνουμε λάθος. Από εκεί και πέρα μπορούμε να δώσουμε τα καινούργια στοιχεία να δούμε τη νέα μας κατάσταση, να την αποθηκεύσουμε κτλ.

Πληκτρολογήστε το πρώτο listing, που είναι οι ελληνικοί χαρακτήρες, και σώστε το με ό,τι όνομα θέλετε, έπειτα πληκτρολογήστε και το δεύτερο listing και σώστε το με το όνομα SALARY 2

Έτσι θα έχετε στη συλλογή σας ένα πολύ χρήσιμο πρόγραμμα.

Σημ.: Το listing 1 είναι οι ελληνικοί χαρακτήρες και είναι δανεισμένο από άλλο πρόγραμμα.

LISTING 1

```
20 SYMBOL AFTER 32
30 SYMBOL 85,&7C,&C6,&C6,&FE,&C6,&C6,&7C,&0
40 SYMBOL 71,&3E,&30,&30,&30,&30,&30,&30,&0
50 SYMBOL 74,&FE,&FE,&0,&7C,&0,&FE,&FE,&0
60 SYMBOL 80,&FE,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&0
70 SYMBOL 86,&7C,&C6,&C6,&C6,&7C,&0,&FE,&0
80 SYMBOL 70,&18,&7E,&5A,&5A,&5A,&7E,&18,&0
90 SYMBOL 76,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&66,&0
100 SYMBOL 68,&18,&3C,&66,&66,&66,&7E,&7E,&0
110 SYMBOL 83,&FE,&66,&30,&18,&30,&66,&FE,&0
120 SYMBOL 82,&FC,&66,&66,&78,&60,&60,&F0,&0
130 SYMBOL 67,&82,&82,&BA,&BA,&FE,&FE,&38,&0
140 SYMBOL 97,&0,&0,&72,&DC,&98,&DC,&72,&0
150 SYMBOL 98,&3C,&66,&66,&7C,&66,&66,&7C,&60
160 SYMBOL 103,&0,&0,&66,&66,&3C,&66,&66,&3C
170 SYMBOL 100,&3C,&60,&60,&3C,&66,&66,&3C,&0
180 SYMBOL 100,&7C,&60,&30,&7C,&C6,&C6,&7C,&0
190 SYMBOL 101,&0,&0,&3E,&60,&78,&60,&3E,&0
200 SYMBOL 122,&3E,&6,&6,&6,&66,&66,&3C
210 SYMBOL 104,&0,&0,&DC,&66,&66,&66,&66,&6
220 SYMBOL 117,&38,&6C,&C6,&FE,&C6,&6C,&38,&0
230 SYMBOL 105,&0,&0,&18,&18,&18,&18,&1C,&0
240 SYMBOL 107,&0,&0,&E6,&6C,&78,&6C,&E6,&0
250 SYMBOL 108,&0,&C0,&60,&30,&38,&6C,&C6,&0
260 SYMBOL 109,&0,&0,&66,&66,&66,&66,&7D,&60
270 SYMBOL 110,&0,&0,&66,&66,&66,&3C,&18,&0
280 SYMBOL 106,&3E,&6,&6,&F,&6,&66,&66,&3C
290 SYMBOL 112,&0,&0,&7E,&66,&66,&66,&66,&0
300 SYMBOL 114,&0,&0,&3C,&66,&66,&66,&7C,&60
310 SYMBOL 115,&0,&0,&7E,&CC,&CC,&CC,&78,&0
320 SYMBOL 116,&0,&0,&7E,&18,&18,&18,&C,&0
330 SYMBOL 121,&0,&0,&66,&66,&66,&66,&3C,&0
340 SYMBOL 102,&0,&0,&7C,&40,&5C,&54,&7C,&10
350 SYMBOL 99,&0,&0,&42,&42,&5A,&5A,&7E,&18
360 SYMBOL 118,&0,&0,&66,&C3,&DB,&DB,&7E,&0
370 SYMBOL 119,&0,&0,&3C,&60,&3C,&6,&7C,&0
380 SYMBOL 129,&3C,&66,&C0,&C0,&C0,&66,&3C,&0
390 SYMBOL 130,&FC,&66,&66,&7C,&6C,&66,&E2,&0
400 SYMBOL 131,&F0,&60,&60,&60,&62,&66,&FE,&0
410 SYMBOL 132,&F8,&6C,&66,&66,&66,&6C,&F8,&0
420 RUN"salary2"
```



LISTING 2

```
5 SOUND 1,64:SOUND 1,465
10 MODE 2:LOCATE 22,11:PRINT"PROGRAMMA  M I S U O D O S I A S ":FOR I=1 TO 3000:
NEXT
20 DIM K(200),O$(200),H(200),H1(200),Y(200),K2(200),O2$(200),H2(200),H12(200),Y3
(200)
30 MODE 2:CLS:LOCATE 23,7:PRINT" PROSOXH : Apanthse sthn Ervthsh: "
40 LOCATE 5,9:PRINT" Exeiw apouhkeysei ton MISUODOTIKO PINAKA toy prohgoymenoy m
hna; [N/O]"
50 N$=INKEY$:IF N$="O" OR N$="o" THEN LOCATE 39,10:PRINT N$:FOR i=1 TO 500:NEXT:
GOTO 80
60 IF N$="N" OR N$="n" THEN LOCATE 39,10:PRINT N$:FOR i=1 TO 500:NEXT:G32=G32+1:
SK1=SK1+1:GOSUB 1530:GOTO 80
70 IF N$<>"N" OR N$<>"n" AND N$<>"O" OR N$<>"o" THEN 50
```

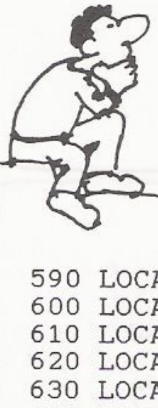


```
80 PAPER 0:PEN 1:MODE 2:CLS:LOCATE 31.2:PRINT" MENOY EPILOGHS "
90 LOCATE 13.3:PRINT"_____________________________________________________"
100 LOCATE 24.5:PRINT" EISAGVGH STOIXEIVN -------- [1]"
110 LOCATE 24,7:PRINT" PINAKAS DEDOMENVN --------- [2]"
120 LOCATE 24,9:PRINT" EKTYPVSH ------------------ [3]"
130 LOCATE 24,11:PRINT" APOuHKEYSH DEDOMENVN ------ [4]"
140 LOCATE 24,13:PRINT" EPANAFORA DEDOMENVN ------- [5]"
150 LOCATE 24,15:PRINT" ODHGIES-PLHROFORIES ------- [6]"
160 LOCATE 13,16:PRINT"_____________________________________________________"
170 LOCATE 25,21:PRINT" Pata to katallhlo plhktro "
180 A$=INKEY$:IF A$<>"1" AND A$<>"2" AND A$<>"3" AND A$<>"4" AND A$<>"5" AND A$<
>"6" THEN 180
190 IF A$="1" THEN W=W+1:GOSUB 390:GOSUB 720
200 IF A$="2" THEN GOSUB 1010
210 IF A$="3" THEN GOSUB 1270
220 IF A$="4" THEN GOSUB 1530
230 IF A$="5" THEN SK1=SK1+1:GOSUB 1530
240 IF A$="6" THEN GOSUB 250
250 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(20)" Kalvw hruate sto programma MISUODOSIAS"

260 PRINT
270 PRINT"Ftiagmeno  ap'ton  GIVRGO KOYKA  EINAI  katallhlo gia  kaue mikroepeix
hrhsh.
280 PRINT"Saw parexei para pollew eykoliew opvw dioruvsh sthn eisagvgh stoixeivn
 apouhkeysh pinakvn kai misuvtvn kata kvdiko.
290 PRINT"Mporeite na typvsete kaue pinaka poy paroysiazei analytika  ola ta sto
ixeia poy  xreiazeste  gia  kaue  misuvto thw epixei
rhshw saw.Yparxoyn olew oi katallhlew sthlew opvw IKA,FOROS XARTOSHMO KAI YPERVR
IES.Gia kaue misuvto yparxoyn dyo grammew";
300 PRINT" sthn deyterh anagrafontai oi ergodotikew eisforew"
310 PRINT"Otan blepete se menoy to sxhma morfhw: ONOMA ------ [X],opoy X ariumow
`h gramma ua prepei na pathsete to plhktro me to ch
fio anamesa stiw aggilew gia na emfanisuei ayto poy uelete.
320 PRINT "   P A R A K A L V  mhn patate to plhktro [ESC] kata thn eisagvgh ded
omenvn"
330 PRINT TAB(17)"perissoterew plhroforiew sto idio to programma..
340 PRINT"          EYXARISTOYME gia thn protimhsh saw kai kalew doyleiew!!"

350 PRINT:PRINT TAB(45) "O KATASKEYASTHS : G.D.Koykaw
360 PRINT:PRINT TAB(21) " Pata opoiodhpote plhktro gia menoy "
370 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 370 ELSE GOTO 80
380 RETURN
390 CLS
400 LOCATE 18,2:PRINT " <<< PINAKAS ELEGXOY EISAGVGHS DEDOMENVN >>> "
410 LOCATE 18,3:FOR A=1 TO 45:PRINT CHR$(154);:NEXT
420 LOCATE 1,4:PRINT "____________________________________________________________
_____________________";
430 LOCATE 15,5:PRINT " PINAKAS EISAGVGHS "
440 LOCATE 15,6:FOR A=1 TO 19:PRINT CHR$(216);:NEXT
450 LOCATE 52,5:PRINT " PINAKAS DIORUOSHS LAUVN "
460 LOCATE 52,6:FOR A=1 TO 25:PRINT CHR$(216);:NEXT
470 LOCATE 2,7:PRINT "Kvdikow Misuvtoy :"
480 LOCATE 2,8:PRINT "Onomatepvnymo    :"
490 LOCATE 2,9:PRINT "Hmerew Ergasiaw  :"
500 LOCATE 2,10:PRINT "Hmeromhsuio      :"
510 LOCATE 2,11:PRINT "Vrew ypervriaw   :"
520 LOCATE 51,7:PRINT "DIORUVSH Kvdikoy ------- [K]"
530 LOCATE 51,8:PRINT "DIORUVSH Onom/nymoy ---- [O]"
540 LOCATE 51,9:PRINT "DIORUVSH Hm.Ergasiaw --- [E]"
550 LOCATE 51,10:PRINT "DIORUVSH Hmeromhsuioy -- [H]"
560 LOCATE 51,11:PRINT "DIORUVSH vrvn yper. ---- [Y]
570 LOCATE 56,14:PRINT" ENDEIJH LAUOYS "
580 LOCATE 56,15:FOR A=1 TO 16:PRINT CHR$(216);:NEXT
```





```
590 LOCATE 15,13:PRINT" PERIORISMOI "
600 LOCATE 15,14:FOR A=1 TO 13:PRINT CHR$(216);:NEXT
610 LOCATE 10,15:PRINT"KVDIKOS mexri tria chfia"
620 LOCATE 10,16:PRINT"ONOMATEPVNYMO mexri 15 chfia"
630 LOCATE 10,17:PRINT"HMERES ERGASIAS mexri 30 merew"
640 LOCATE 10,18:PRINT"HMEROMISUIO MEXrI 9999 drx."
650 LOCATE 1,20:FOR A=1 TO 80:PRINT CHR$(208);:NEXT
660 LOCATE 9,21:PRINT CHR$(138);
670 LOCATE 10,21:FOR A=1 TO 71:PRINT CHR$(208);:NEXT
680 LOCATE 1,22:FOR i=1 TO 9:PRINT CHR$(208);:NEXT
690 FOR A=4 TO 18:LOCATE 48,1+A:PRINT CHR$(133);CHR$(133):NEXT
700 LOCATE 1,21:PRINT"Xar:"
710 RETURN
720 IF G32>=1 THEN ABC=ABC+1:GOSUB 2270
730 IF W>=2 THEN FOR I=Q+1 TO 200:Q=Q+1:GOTO 750
740 FOR I=1 TO 200:Q=Q+1
750 dx=1:GOSUB 3170
760 IF K(I)=0 THEN 80
770 IF K(I)>999 OR K(I)<=0 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,7:PRINT "
         ":K(I)=0:GOTO 750
780 IF L>=1 THEN 890
790 AM=AM+1:DX=2:GOSUB 3170
800 IF LEN(O$(I))>15 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,8:PRINT "
    ":O$(I)="":GOTO 790
810 IF L>=1 THEN 890
820 AM=AM+2:DX=3:GOSUB 3170
830 IF H(I)<=0 OR H(I)>30 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,9:PRINT "
         ":H(I)=0:GOTO 820
840 IF L>=1 THEN 890
850 AM=AM+3:DX=4:GOSUB 3170
860 IF H1(I)<=0 OR H1(I)>9999 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,10:PRINT "
              ":H1(I)=0:GOTO 850
870 IF L>=1 THEN 890
880 AM=AM+4:DX=5:GOSUB 3170
890 LOCATE 22,23:PRINT " MENOY ...[M]     NEA EGGRAFH....[N] "
900 A$=INKEY$:IF A$="M" OR A$="m" THEN 80
910 IF A$="N" OR A$="n" THEN L=0:FOR A=6 TO 11:LOCATE 20,A+1:PRINT "
              ":NEXT:GOSUB 2100:GOTO 980
920 IF A$="K" OR A$="k" THEN L=L+1:K(I)=0:LOCATE 19,7:PRINT"
":GOSUB 2100 :GOTO 750
930 IF A$="O" OR A$="o" THEN L=L+1:O$(I)="":LOCATE 19,8:PRINT"
  ":GOSUB 2100 :GOTO 790
940 IF A$="E" OR A$="e" THEN L=L+1:H(I)=0:LOCATE 19,9:PRINT"
":GOSUB 2100:GOTO 820
950 IF A$="H" OR A$="h" THEN L=L+1:H1(I)=0:LOCATE 19,10:PRINT"
  ":GOSUB 2100:GOTO 850
960 IF A$="Y" OR A$="y" THEN Y(I)=0:LOCATE 19,11:PRINT"                    ":GOS
UB 2100:GOTO 880
970 GOTO 900
980 IF W<2 THEN NEXT
990 IF W>=2 THEN NEXT
1000 RETURN
1010 CLS:PRINT #C,TAB(15) "M I S U O D O T I K H  KATASTASH  MHNOS:.........
..."
1020 PRINT #C,"______________________________________________________________
_______________";
1030 PRINT #C,"                              MISUOS          K  R  A  T  H  S  E
  I  S      ";
1040 PRINT #C,"KVD ONOMATEPVNYMO  HM.. HMER. YPER.  SYNOLO  I.K.A. XART  FOROS.
S.KRAT. KU.MISU";
1050 PRINT #C,"______________________________________________________________
_______________"
```



```
1060 IF GA1>=1 THEN GOSUB 2600:GOSUB 2770:GOTO 1230
1070 GOSUB 2110
1080 CHA=0
1090 FOR I=1 TO Q
1100 PRINT #C,TAB(1) USING"###";K(I);:PRINT #C,TAB(5) O$(I);:PRINT #C,TAB(20) US
ING"####";H(I);:PRINT #C,TAB(25) USING"#####";H1(I);
:PRINT #C,TAB(31) USING"######";S1(I);:PRINT #C,TAB(38) USING "#######";S2(I);
1110 PRINT #C,TAB(46) USING"######";IM(I);:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";XM(I);:
PRINT #C,TAB(59) USING"######";F(I);:PRINT #C,TAB(66
) USING"#######";S3(I);:PRINT #C,TAB(74) USING"#######";KM(I);
1120 PRINT #C,TAB(31) USING"######";YT(I);:PRINT #C,TAB(46) USING"######";IE(I);
:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";XM(I);:PRINT #C,TAB(6
6) USING"#######";S4(I)
1130 PRINT #C,
1140 NEXT
1150 PRINT #C,"=================================================================
===============";
1160 PRINT #C,:PRINT #C,TAB(8)"1.Amoibew:";
1170 PRINT #C,TAB(20) USING"####";V12;:PRINT #C,TAB(31) USING"######";V1;:PRINT
#C,TAB(38) USING "#######";V3;
1180 PRINT #C,TAB(46) USING"######";V4;:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";V6;:PRINT
#C,TAB(59) USING"######";V8;:PRINT #C,TAB(66) USING"
#######";V9;:PRINT #C,TAB(74) USING"#######";V11;
1190 IF C=8 THEN PRINT #C,:PRINT #C,"SYNOLA:2.Ypervriew"; ELSE PRINT #C,"SYNOLA:
2.Ypervriew";
1200 PRINT #C,TAB(31) USING"######";V2
1210 PRINT #C,TAB(8) "3.Ergodotikvn.eisf.:";
1220 PRINT #C,TAB(46) USING"######";V5;:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";V7;:PRINT
#C,TAB(66) USING"#######";V10
1230 IF C=8 THEN CLS:MODE 2:PRINT:PRINT TAB(21) " Pata opoiodhpote plhktro gia M
ENOY "
1240 IF C=0 THEN PRINT:PRINT TAB(21) " Pata opoiodhpote plhktro gia MENOY "
1250 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1250 ELSE GOTO 80
1260 RETURN
1270 CLS:LOCATE 19,8:PRINT"Eisai etoimow na deiw to MENOY EKTYPVSHS"
1280 LOCATE 4,10:PRINT"P R O S O X H :To menoy ayto einai eidika ftiagmeno gia t
on ektypvth NL-10"
1290 LOCATE 10,12:PRINT" pata [DEL] gia na AKYRVSEIS    [RETYRN] gia na EPIBEBAIV
SEIS"
1300 IF INKEY(18)=0 GOTO 1330
1310 IF INKEY(79)=0 GOTO 80 ELSE GOTO 1300
1320 IF INKEY$<>"" GOTO 1320 ELSE 1300
1330 MODE 1:PRINT #8,CHR$(27);"X0";:PRINT #8,CHR$(18);
1350 LOCATE 1,1:PRINT"uese ton ektypvth soy ON-LINE kai dvse:"
1360 LOCATE 12,7:PRINT"NLQ Ektypvsh---[1]"
1370 LOCATE 12,9:PRINT"ELITE ektypvsh-[2]"
1380 LOCATE 12,11:PRINT"CONCEDED Ekt.--[3]"
1390 LOCATE 12,13:PRINT"BOLD ektypvsh--[4]"
1400 LOCATE 12,15:PRINT"EMPHASISED Ek.-[5]"
1410 LOCATE 19,17:PRINT"***"
1420 LOCATE 12,18:PRINT"[COPY] gia TYPVMA"
1430 LOCATE 12,19:PRINT"[RETURN]:AKYRVSH"
1440 IF INKEY(9)=0 THEN C=8:GOTO 1520
1450 IF INKEY(18)=0 THEN PRINT #8,CHR$(27);"X0";
1460 IF INKEY$="1" THEN PRINT #8,CHR$(27);"X1";
1470 IF INKEY$="2" THEN PRINT #8,CHR$(27);"M";
1480 IF INKEY$="3" THEN PRINT #8,CHR$(15);
1490 IF INKEY$="4" THEN PRINT #8,CHR$(27);"G";
1500 IF INKEY$="5" THEN PRINT #8,CHR$(27);"H"; ELSE 1440
1520 PRINT #8,CHR$(27);"4";:GOTO 1010
1530 CLS:REM *** ApOuHKEYsH ***
1540 WINDOW 11,68,4,22
```





```
1550 PAPER 11:PEN 0
1560 FOR IA=1 TO 20:PRINT"
   ":NEXT
1570 IF SK1>=1 THEN 1590 ELSE 1580
1580 LOCATE 11,1:PRINT "PINAKAS ELEGXOY APOUHKEYSHS DEDOMENVN":GOTO 1600
1590 LOCATE 11,1:PRINT "PINAKAS ELEGXOY EPANAFORAS DEDOMENVN"
1600 PRINT "________________________________________________________________________"
1610 LOCATE 18,3:PRINT "YPARXONTA PROGRAMMATA"
1620 LOCATE 18,4:FOR K1=1 TO 21:PRINT CHR$(216);:NEXT
1630 LOCATE 1,3:CAT:LOCATE 1,4:PRINT"         "
1640 LOCATE 1,16:FOR I=1 TO 58:PRINT CHR$(216);:NEXT
1650 IF SK1>=1 THEN 1670 ELSE 1660
1660 LOCATE 11,17:PRINT"Dvse to onoma eggrafhw tvn dedomenvn":GOTO 1690
1670 LOCATE 9,17:PRINT"Dvse to onoma thw misuOdotikhw katastasevw "
1680 LOCATE 18,18:PRINT"toy prohgoymenoy mhna"
1690 INPUT "                  ";N$
1700 IF N$="" THEN 80
1710 CLS:LOCATE 14,10:PRINT"P A R A K A L V  perimenete..."
1720 IF SK1>=1 THEN 1890 ELSE 1730
1730 OPENOUT N$
1740 WRITE #9,GA1
1750 IF GA1>=1 THEN 1810 ELSE 1760
1760 WRITE #9,Q
1770 FOR I=1 TO Q
1780 WRITE #9,K(I),O$(I),H(I),H1(I),Y(I)
1790 NEXT
1800 GOTO 1850
1810 WRITE #9,Q1
1820 FOR S=1 TO Q1
1830 WRITE #9,K2(S),O2$(S),H2(S),H12(S),Y3(S)
1840 NEXT
1850 CLOSEOUT
1870 GOTO 80
1880 RETURN
1890 OPENIN N$
1900 INPUT #9,GA1
1910 IF GA1>=1 THEN 1980 ELSE 1920
1920 INPUT #9,Q
1930 FOR I=1 TO Q
1940 INPUT #9,K(I),O$(I),H(I),H1(I),Y(I)
1950 NEXT
1960 sk1=0
1970 GOTO 2030
1980 INPUT #9,Q1
1990 FOR S=1 TO Q1
2000 INPUT #9,K2(S),O2$(S),H2(S),H12(S),Y3(S)
2010 NEXT
2020 sk1=0
2030 CLOSEIN
2050 GOTO 80
2060 RETURN
2070 END
2080 PRINT CHR$(7):LOCATE 58,16:PRINT " L A U O S ":FOR J=1 TO 3000:NEXT:LOCATE
58,16:PRINT "           "
2090 RETURN
2100 LOCATE 22,23:PRINT "                                                    ":RETURN
2110 REM YPOLOGISMOI
2120 FOR I=1 TO Q
2130 S1(I)=H(I)*H1(I):Y1(I)=H1(I)/6.7:Y2(I)=1.25*Y1(I):YT(I)=Y(I)*Y2(I)
2140 S2(I)=S1(I)+YT(I):IM(I)=13.25*S2(I)/100:IE(I)=21.75*S2(I)/100
2150 XM(I)=0.06*S2(I)/100
2160 IF H1(I)>0 AND H1(I)<=1000 THEN F(I)=(2*S2(I))/100:
2170 IF H1(I)>1000 AND H1(I)<=3000 THEN F(I)=(3.5*S2(I))/100
2180 IF H1(I)>3000 AND H1(I)<=6000 THEN F(I)=(5*S2(I))/100
2190 IF H1(I)>6000 AND H1(I)<=9999 THEN F(I)=(7*S2(I))/100
```

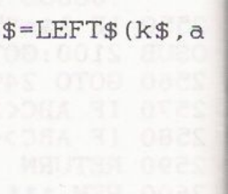


```
2200 S3(I)=F(I)+IM(I)+XM(I):S4(I)=IE(I)+XM(I):KM(I)=S2(I)-S3(I)
2210 NEXT
2220 V1=0:V2=0:V3=0:V4=0:V5=0:V6=0:V7=0:V8=0:V9=0:V11=0:V10=0:V12=0
2230 FOR I=1 TO Q
2240 V1=V1+S1(I):V2=V2+YT(I):V3=V3+S2(I):V4=V4+IM(I):V5=V5+IE(I):V6=V6+XM(I):V7=
V6:V8=V8+F(I):V9=V9+S3(I):V10=V10+S4(I):V11=V11+KM(I
):V12=V12+H(I)
2250 NEXT
2260 RETURN
2270 REM *** NEO sYsTHMA EIsAgvgHs ***
2280 GA1=3
2290 IF ABC>=2 THEN FOR S=Q1+1 TO 200:Q1=Q1+1:GOTO 2310
2300 FOR S=1 TO 200:Q1=Q1+1
2310 DX=1:GOSUB 3170
2320 IF K2(S)=0 THEN 80
2330 IF K2(S)>999 OR K2(S)<=0 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,7:PRINT "
        ":K2(S)=0:GOTO 2310
2340 IF L>=1 THEN 2480
2350 FOR I=1 TO Q
2360 IF K2(S)=K(I) THEN LOCATE 20,8:PRINT O$(I):O2$(S)=O$(I):GOTO 2410
2370 NEXT
2380 AM=AM+1:DX=2:GOSUB 3170
2390 IF LEN(O2$(S))>16 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,8:PRINT "
    ":O2$(S)=0:GOTO 2380
2400 IF L>=1 THEN 2480
2410 AM=AM+2:DX=3:GOSUB 3170
2420 IF H2(S)<=0 OR H2(S)>30 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,9:PRINT "
        ":H2(S)=0:GOTO 2410
2430 IF L>=1 THEN 2480
2440 AM=AM+3:DX=4:GOSUB 3170
2450 IF H12(S)<=0 OR H12(S)>9999 THEN GOSUB 2080:LOCATE 20,10:PRINT "
            ":H12(S)=0:GOTO 2440
2460 IF L>=1 THEN 2480
2470 AM=AM+4:DX=5:GOSUB 3170
2480 LOCATE 22,23:PRINT " MENOY....[M]    NEA EGGRAFH....[N] "
2490 A$=INKEY$:IF A$="M" OR A$="m" THEN 80
2500 IF A$="N" OR A$="n" THEN L=0:FOR A=6 TO 11:LOCATE 20,A+1:PRINT "
           ":NEXT:GOSUB 2100:GOTO 2570
2510 IF A$="K" OR A$="k" THEN L=L+1:K2(S)=0:LOCATE 19,7:PRINT"
 ":GOSUB 2100 :GOTO 2310
2520 IF A$="O" OR A$="o" THEN L=L+1:O$2(S)="":LOCATE 19,8:PRINT"
  ":GOSUB 2100 :GOTO 2380
2530 IF A$="E" OR A$="e" THEN L=L+1:H2(S)=0:LOCATE 19,9:PRINT"
 ":GOSUB 2100:GOTO 2410
2540 IF A$="H" OR A$="h" THEN L=L+1:H12(S)=0:LOCATE 19,10:PRINT"
  ":GOSUB 2100:GOTO 2440
2550 IF A$="Y" OR A$="y" THEN Y3(S)=0:LOCATE 19,11:PRINT"                  ":G
OSUB 2100:GOTO 2470
2560 GOTO 2490
2570 IF ABC<2 THEN NEXT
2580 IF ABC>=2 THEN NEXT
2590 RETURN
2600 REM *** NEOI YpOlOgIsMOI ***
2610 FOR S=1 TO Q1
2620 S12(S)=H2(S)*H12(S):Y12(S)=H12(S)/6.7:Y22(S)=1.25*Y12(S):YT2(S)=Y3(S)*Y22(S
)
2630 S22(S)=S12(S)+YT2(S):IM2(S)=13.25*S22(S)/100:IE2(S)=21.75*S22(S)/100
2640 XM2(S)=0.06*S22(S)/100
2650 IF H12(S)>0 AND H12(S)<=1000 THEN F2(S)=(2*S22(S))/100
2660 IF H12(S)>1000 AND H12(S)<=3000 THEN F2(S)=(3.5*S22(S))/100
2670 IF H12(S)>3000 AND H12(S)<=6000 THEN F2(S)=(5*S22(S))/100
2680 IF H12(S)>6000 AND H12(S)<=9999 THEN F2(S)=(7*S22(S))/100
2690 S32(S)=F2(S)+IM2(S)+XM2(S):S42(S)=IE2(S)+XM2(S):KM2(S)=S22(S)-S32(S)
2700 NEXT
2710 V12=0:V22=0:V32=0:V42=0:V52=0:V62=0:V72=0:V82=0:V92=0:V112=0:V102=0:V122=0
```





```
2720 FOR S=1 TO Q1
2730 V12=V12+S12(S):V22=V22+YT2(S):V32=V32+S22(S):V42=V42+IM2(S):V52=V52+IE2(S):
V62=V62+XM2(S)
2740 V72=V62:V82=V82+F2(S):V92=V92+S32(S):V102=V102+S42(S):V112=V112+KM2(S):V122
=V122+H2(S)
2750 NEXT
2760 RETURN
2770 REM *** Neow misuodotikow pinakaw ***
2780 CHA=0
2790 FOR S=1 TO Q1
2800 PRINT #C,TAB(1) USING"###";K2(S);:PRINT #C,TAB(5) O2$(S);:PRINT #C,TAB(20)
USING"####";H2(S);:PRINT #C,TAB(25) USING"#####";H12
(S);:PRINT #C,TAB(31) USING"######";S12(S);:PRINT #C,TAB(38) USING "#######";S22
(S);
2810 PRINT #C,TAB(46) USING"######";IM2(S);:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";XM2(S)
;:PRINT #C,TAB(59) USING"######";F2(S);:PRINT #C,TAB
(66) USING"#######";S32(S);:PRINT #C,TAB(74) USING"#######";KM2(S);
2820 PRINT #C,TAB(31) USING"######";YT2(S);:PRINT #C,TAB(46) USING"######";IE2(S
);:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";XM2(S);:PRINT #C,TA
B(66) USING"#######";S42(S)
2830 PRINT #C,
2840 NEXT
2850 PRINT #C,"================================================================
===============";
2860 PRINT #C,:PRINT #C,TAB(8)"1.Amoibew:";
2870 PRINT #C,TAB(20) USING"####";V122;:PRINT #C,TAB(31) USING"######";V12;:PRIN
T #C,TAB(38) USING "#######";V32;
2880 PRINT #C,TAB(46) USING"######";V42;:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";V62;:PRIN
T #C,TAB(59) USING"######";V82;:PRINT #C,TAB(66) USI
NG"#######";V92;:PRINT #C,TAB(74) USING"#######";V112;
2890 IF C=8 THEN PRINT #C,:PRINT #C,"SYNOLA:2.Ypervriew": ELSE PRINT #C,"SYNOLA:
2.Ypervriew";
2900 PRINT #C,TAB(31) USING"######";V22
2910 PRINT #C,TAB(8) "3.Ergodotikvn.eisf.:";
2920 PRINT #C,TAB(46) USING"######";V52;:PRINT #C,TAB(53) USING"#####";V72;:PRIN
T #C,TAB(66) USING"#######";V102
2930 RETURN
3160 INK 0,0:PAPER 0:PEN 1:WINDOW 1,80,1,25:GOTO 1010
3170 LOCATE (ak+20),(am+7):PEN 1:PRINT"_"
3180 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 3180 ELSE 3190
3190 a=ASC(b$):IF a=13 OR a=16 OR a=224 THEN 3240
3200 IF a=127 AND ak>0 THEN LOCATE (ak+20),(am+7):PRINT" ":ak=ak-1:k$=LEFT$(k$,a
k):IF DX=2 THEN LOCATE 5,21:PRINT AK :GOTO 3170
3210 IF DX=2 THEN LOCATE 5,21:PRINT AK+1:GOTO 3230
3220 IF a<48 OR a>57 THEN 3170
3230 LOCATE (ak+20),(AM+7):PRINT B$ :k$=k$+b$:ak=ak+1:GOTO 3170
3240 IF GA1>=1 THEN 3300
3250 IF DX=1 THEN k(i)=VAL(k$):GOTO 3350
3260 IF DX=2 THEN O$(I)=K$:LOCATE 5,21:PRINT"   ":GOTO 3350
3270 IF DX=3 THEN H(I)=VAL(k$):GOTO 3350
3280 IF DX=4 THEN H1(I)=VAL(k$):GOTO 3350
3290 IF DX=5 THEN Y(I)=VAL(k$):GOTO 3350
3300 IF DX=1 THEN k2(S)=VAL(k$):GOTO 3350
3310 IF DX=2 THEN O2$(S)=K$:LOCATE 5,21:PRINT"   ":GOTO 3350
3320 IF DX=3 THEN H2(S)=VAL(k$):GOTO 3350
3330 IF DX=4 THEN H12(S)=VAL(k$):GOTO 3350
3340 IF DX=5 THEN Y3(S)=VAL(k$):GOTO 3350
3350 LOCATE (AK+20),(AM+7):PRINT" ":ak=0:am=0:K$="":RETURN
```





Κυκλοφορεί σύντομα

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUPRESS

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5

ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ



Καιρός για κυνήγι θησαυρού. Όχι όμως σε κάποια άγρια ζούγκλα ή σ' ένα εξωτικό νησί, αλλά σ' έναν διαστημικό σταθμό στην άκρη του γαλαξία. Εχθρικά ρομπότ απειλούν να σας κάψουν με το πρώτο άγγιγμα. Αποστολή σας να μαζέψετε όλους τους πολύτιμους λίθους που είναι σκορπισμένοι στην οθόνη. Μετά, να κατευθυνθείτε στην έξοδο που θα σας οδηγήσει στην επόμενη αίθουσα του διαστημικού σταθμού. Οι συνθήκες έλλειψης βαρύτητας είναι επικίνδυνες για την υγεία σας, γι' αυτό πρέπει να αποφεύγετε να περπατάτε πολύ. Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας στο σταθμό θα διασκεδάσετε με την ποικιλία των γραφικών και τα πλούσια ηχητικά εφέ. Υπάρχουν τρεις διαφορετικές πίστες που επαναλαμβάνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς κλιμακώνεται το επίπεδο δυσκολίας.

Οι αντιστοιχίες γραφικών και χαρακτήρων κειμένου δίνονται στη γραμμή 3000.

Το πρόγραμμα έγραψε ο Άλκης Καλαμπόκης. Τα γραφικά επιμελήθηκε ο Στάθης Δημητριάδης.

Δομή του παιχνιδιού

1 -	25	Ορισμός μεταβλητών
100 -	310	Καθορισμός γραφικών και σχεδιασμός πίστας
500 -	560	Οριζόντια κίνηση ανθρώπου
600 -	640	Κατακόρυφη κίνηση ανθρώπου
700 -	770	Έλεγχος κίνησης ρομπότ
1100 -	1130	Έλεγχος SCORE και HISCORE
1205 -	1280	Χάσιμο ζωής και τέλος παιχνιδιού
1305 -	1325	Αλλαγή πίστας
1410 -	1420	Ρουτίνα ελέγχου
2000 -	2095	Γραφικά
2500 -	2530	Οδηγίες

Άλκης Καλαμπόκης
Σταθά 30
38222, Βόλος
Τηλ. 38228

```
  1 REM *TREASURE HUNT by Alkis
 Kalabokis.Designed by S.L.E.*
  5 GO SUB 2000: GO SUB 2500
 10 LET hisc=0
 20 LET sc=0: LET li=5: LET lev
=1: LET st=250
 25 LET ob1=0: LET xra=31: LET
xrb=15: LET xrc=0: LET xrd=8: LE
T fa1=56: LET fa2=56: LET fb1=56
: LET fb2=56: LET fc1=56: LET fc
2=56: LET fd1=56: LET fd2=56: LE
T a=1: LET b=1: LET c=1: LET d=1
: LET x=31: LET y=20: LET f=0: L
ET ob=12: LET st1=st: LET s=0
100 BORDER 7: PAPER 7: CLS
105 IF lev/3=INT (lev/3) THEN G
O TO 300
110 IF lev/2=INT (lev/2) THEN G
O TO 250
115 GO TO 200
125 DEF FN O(N)=RND*31: RETURN
135 PRINT INK 2;AT 20,FN O(1);"
▧";AT 16,FN O(2);"▧";AT 12,FN O(
4);"▧";AT 8,FN O(3);"▧";AT 4,FN
O(5);"▧";AT 4,FN O(11)"▧v
140 PRINT INK 6;AT 20,FN O(9);"
◈";AT 16,FN O(10);"◈";AT 12,FN O
(8);"◈";AT 8,FN O(7);"◈";AT 8,FN
 O(12);AT 4,FN O(6);"◈"
145 PRINT AT 1,0;"SCORE ";sc;AT
 1,11;"HISCORE ";hisc;AT 1,23;"L
IVES ";li;AT 2,11;"LEVEL    ";LEV
;AT 2,23;"STEPS ";ST: RETURN
150 FOR n=0 TO 31: PRINT ; INK
0;AT 21,n;t$;AT 17,n;t$;AT 13,n;
t$;AT 9,n;t$;AT 5,n;t$;AT 0,n;t$
: NEXT n: RETURN
200 LET t$="▨": LET l$="H": LET
 xe=0: LET ye=2: LET xl1=7: LET
yl1=4: LET xl2=27:: LET yl2=4: L
ET xl3=15: LET yl3=8: LET xl4=20
: LET yl4=16: GO SUB 150
210 INK 1: FOR n=5 TO 20: PRINT
 AT n,7;l$: NEXT n: FOR n=9 TO 1
6: PRINT AT n,15;l$: NEXT n: FOR
 n=5 TO 8: PRINT AT n,27;l$: NEX
T n: FOR n=17 TO 20: PRINT AT n,
20;l$: NEXT n: INK 0: FOR n=25 T
O 31: PRINT AT 12,n;" ": NEXT n:
 GO SUB 135: GO TO 500
250 LET t$="▣": LET l$="☰": LET
 xe=27: LET ye=14: LET xl1=10: L
ET yl1=4: LET xl2=25: LET yl2=4:
 LET xl3=20: LET yl3=12: LET xl4
=6: LET yl4=16: GO SUB 150
260 INK 1: FOR n=17 TO 20: PRIN
T AT n,6;l$: NEXT n: FOR n=13 TO
 16: PRINT AT n,20;l$: NEXT n: F
OR n=5 TO 12: PRINT AT n,10;l$:
NEXT n: FOR n=5 TO 8: PRINT AT n
,25;l$: NEXT n: INK 0: GO SUB 13
5: GO TO 500
300 LET t$="工": LET l$="╢": LET
 xe=27: LET ye=14: LET xl1=25: L
ET yl1=16: LET yl2=12: LET xl2=5
: LET xl3=21: LET yl3=8: LET xl4
=8: LET yl4=4: GO SUB 150
310 INK 1: FOR n=17 TO 20: PRIN
T AT n,25;l$: NEXT n: FOR n=13 T
O 16: PRINT AT n,5;l$: NEXT n: F
OR n=9 TO 12: PRINT AT n,21;l$:
NEXT n: FOR n=5 TO 8: PRINT AT n
,8;l$: NEXT n: INK 0: GO SUB 135
500 IF INKEY$<>"o" AND INKEY$<>
"p" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>
"P" THEN GO TO 550
505 IF y<>20 AND y<>16 AND y<>1
2 AND y<>8 AND y<>4 THEN GO TO 6
00
507 IF f=1 THEN PRINT INK 1;AT
y,x;l$;AT y-1,x;l$: GO TO 515
510 PRINT AT y,x;" ";AT y-1,x;"
"
515 LET x=x+(1 AND (INKEY$="p"
OR INKEY$="P") AND x<31)+(-1 AND
 (INKEY$="o" OR INKEY$="O") AND
x>0): LET st1=st1-1: PRINT AT 2,
29;st1;" ": IF st1=0 THEN LET s=
1: GO TO 1200
517 IF st1=st-50 THEN GO SUB 14
00
520 LET f=0: LET at=ATTR (y,x):
 IF at=57 OR ATTR (y-1,x)=57 THE
N LET f=1
530 IF at=58 OR ATTR (y,x)=62 T
HEN GO SUB 1100
540 IF at=59 OR at=59 THEN GO T
O 1200
545 PRINT INK 4;AT y,x;"⍝";AT y
-1,x;"☃"
560 IF x=xe AND y=ye+2 AND ob=0
 THEN GO TO 1300
600 IF (f<>1 AND ATTR (y+1,x)<>
57) OR (INKEY$<>"q" AND INKEY$<>
"a" AND INKEY$<>"Q" AND INKEY$<>
"A") THEN GO TO 695
605 IF f=1 THEN PRINT INK 1;AT
y,x;l$;AT y-1,x;l$
615 PRINT AT yl1,xl1;" ";AT yl1
-1,xl1;" ";AT yl2,xl2;" ";AT yl2
-1,xl2;" ";AT yl3,xl3;" ";AT yl3
-1,xl3;" ";AT yl4,xl4;" ";AT yl4
-1,xl4;" "
620 LET y=y+(1 AND ATTR (y+1,x)
=57 AND (INKEY$="a" OR INKEY$="A
"))+(-1 AND (f=1 OR ATTR (y-1,x)
=57) AND (INKEY$="q" OR INKEY$="
Q"))
623 LET st1=st1-1: PRINT AT 2,2
9;st1;" ": IF st1=0 THEN LET s=1
: GO TO 1200
625 IF st1=st-50 THEN GO SUB 14
00
630 LET f=0: IF ATTR (y,x)=57 O
R ATTR (y-1,x)=57 THEN LET f=1
635 IF ATTR (y,x)=58 OR ATTR (y
,x)=58 OR ATTR (y,x)=62 OR ATTR
(y-1,x)=62 THEN GO SUB 1100
640 PRINT INK 4;AT y,x;"⍝";AT y
-1,x;"☃"
700 LET fr1=fa1: LET fr2=fa2: L
ET yr=4: LET xr=xra: LET r=a: GO
 SUB 740
701 LET xra=xr: LET fa1=fr1: LE
T fa2=fr2: LET a=r
710 LET fr1=fb1: LET fr2=fb2: L
ET yr=8: LET xr=xrb: LET r=b: GO
 SUB 740
711 LET xrb=xr: LET fb1=fr1: LE
T fb2=fr2: LET b=r
720 LET fr1=fc1: LET fr2=fc2: L
ET yr=12: LET xr=xrc: LET r=c: G
O SUB 740
721 LET xrc=xr: LET fc1=fr1: LE
T fc2=fr2: LET c=r
730 LET fr1=fd1: LET fr2=fd2: L
ET yr=16: LET xr=xrd: LET r=d: G
O SUB 740
731 LET xrd=xr: LET fd1=fr1: LE
T fd2=fr2: LET d=r: BEEP .01,-20
: GO TO 500
```

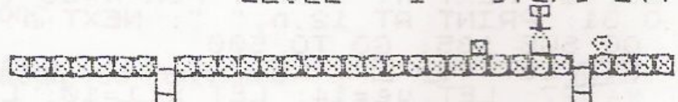


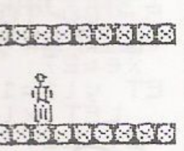
```
740 PRINT AT yr,xr;" ";AT yr-1,xr;" "
742 IF fr2=61 THEN PRINT INK 5;AT yr-1,xr;"N"
743 IF fr2=57 THEN PRINT INK 1;AT yr,xr;l$;AT yr-1,xr;l$
745 IF fr1=58 THEN PRINT INK 2;AT yr,xr;"▣"
750 IF fr1=62 THEN PRINT INK 6;AT yr,xr;"◈"
752 IF fr1=60 THEN GO TO 1200
755 IF ABS (xr)=31 OR xr=0 THEN LET r=-r
765 LET xr=xr+r: LET fr1=0: LET fr2=0: LET fr2=ATTR (yr-1,xr): LET fr1=ATTR (yr,xr)
770 PRINT INK 3;AT yr,xr;"⌂";AT yr-1,xr;"♀": RETURN
1100 IF at=58 THEN LET sc=sc+50: BEEP .01,15
1105 IF at=62 THEN LET sc=sc+100: BEEP .01,25: PRINT AT 1,6;sc
1115 IF sc>hisc THEN LET hisc=sc: PRINT AT 1,19;hisc
1125 LET ob=ob-1: IF ob=0 THEN PRINT AT ye,xe; FLASH 1; BRIGHT 1;"EXIT"
1130 RETURN
1205 FOR c=1 TO 5: FOR n=7 TO 0 STEP -1: BORDER n: BEEP .05,n: NEXT n: NEXT c: CLS
1232 IF S=1 THEN GO TO 1250
1235 PRINT "OH DEAR! YOU SHOULDN'T HAVE     TOUCHED IT!": GO TO 1255
1250 PRINT "WALKING TOO MUCH IS HARMFUL      FOR YOUR HEALTH": LET st1=st
1255 LET LI=LI-1: IF LI>0 THEN PRINT "YOU STILL HAVE ";LI;" LIVES LEFT": PRINT FLASH 1;"PRESS ANY KEY": PAUSE 0: GO TO 22
1270 FOR n=0 TO -20 STEP -1
1275 BEEP .05,n: NEXT n
1280 PRINT FLASH 1;AT 10,7;"G A M E   O V E R";AT 21,8;"PRESS ANY KEY TO PLAY AGAIN": PAUSE 0: GO TO 6
1305 FOR v=1 TO 5: FOR n=0 TO 7: BORDER n: BEEP .03,n*2: NEXT n: NEXT v
1320 CLS : PRINT FLASH 1; BRIGHT 1;AT 0,8;"W E L L   D O N E"' FLASH 0;" YOU REACHED THE END OF STAGE ";LEV'" PRESS ANY KEY FOR STAGE ";LEV+1;"      ": PAUSE 0
1325 LET LEV=LEV+1: LET ST=ST-10: GO TO 22
1410 FOR k=4 TO 20 STEP 4: FOR n=0 TO 31: IF (ATTR (k,n)=58 OR ATTR (k,n)=62) THEN LET ob1=ob1+1
1420 NEXT n: NEXT k: LET ob=ob1: RETURN
2000 REM *U.D.G.*
2010 FOR n=USR "a" TO USR "l"+7
2020 READ a: POKE n,a: NEXT n
2025 DATA 255,195,165,153,165,195,255,0
2030 DATA 255,129,129,153,153,129,129,255
2035 DATA 255,4,4,4,255,32,32,255
2040 DATA 56,108,56,16,126,165,165,165
2045 DATA 60,36,73,85,85,85,85,99
2050 DATA 129,129,129,129,255,129,129,129
2051 DATA 129,126,129,0,129,126,129,0
2053 DATA 23,20,20,20,116,20,20,20
2055 DATA 0,0,0,127,99,85,73,127
2060 DATA 0,0,60,66,153,66,36,24
2065 DATA 255,153,153,255,24,24,24,255
2070 DATA 24,36,90,129,129,129,129,255
2095 LET a=1: LET b=1: LET c=1: LET d=1: RETURN
2500 CLS : INPUT "DO YOU WANT INSTRUCTIONS?(Y/N)";a$
2505 IF a$<>"y" AND a$<>"Y" AND a$<>"n" AND a$<>"N" THEN GO TO 2500
2510 IF a$="n" OR a$="N" THEN RETURN
2520 LET b$="     I N S T R U C T I O N S      Your object is too reach the       EXIT somewhere in the screen.It will appear only after you       collect all the objects,avoidingthe robots.                Q:UP A:DOWN O:LEFT P:RIGHT               GOOD LUCK"
2525 FOR n=1 TO 242: PRINT b$(n);: IF b$(n)=" " THEN NEXT n
2527 BEEP .01,-6: NEXT n
2530 PRINT AT 21,7;"PRESS ANY KEY": PAUSE 0: RETURN
3000 REM A-▣  B-▣  C-H  D-♣
      E-⌂  F-H  G-H  H-H
      I-▣  J-◈  K-♀  L-⌂
```

PROGRAM by Alkis Kalabokis
GRAPHICS by Stathis Dimitriadis

1st screen

SCORE 0 HISCORE 0 LIVES 5
LEVEL 1 STEPS 244





ΤΕΛΟΣ



SPECTRUM

εκπαιδευτικο

ΧΗΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Το πρόγραμμα αυτό για το Spectrum προσφέρει κάθε δυνατή βοήθεια στο χρήστη όσον αφορά τη χρήση και εκμάθηση πληροφοριών για τα χημικά στοιχεία. Παίζει το ρόλο ενός έξυπνου σημειωματάριου - ενός αρχείου - και ταυτόχρονα σας βοηθά στην απομνημόνευση κάποιων δεδομένων που εσείς θέλετε.

Μόλις τρέξετε το πρόγραμμα εμφανίζεται στην οθόνη το MENU του COPY no 1 με επτά επιλογές. Ας τις δούμε με τη σειρά:

1)ΕΓΓΡΑΦΗ ΝΕΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ: Από εδώ μπορείτε να εισάγετε τις πληροφορίες για το κάθε στοιχείο οι οποίες χωρίζονται στα εξής πεδία:

α) Ονομα στοιχείου
β) Σύμβολο στοιχείου
γ) Σθένος στοιχείου
δ) Ατομικό βάρος
ε) Ατομικός αριθμός
στ) Παρατηρήσεις

Στο 6ο πεδίο (τις παρατηρήσεις) μπορείτε να εισάγετε κείμενο μέχρι 100 χαρακτήρων.

Μετά τη συμπλήρωση της κάρτας του στοιχείου γίνεται οπτικός έλεγχος. Αν λοιπόν θέλετε να γυρίσετε στο κύριο μενού δώστε «Ε» (Exit) στην ερώτηση «Σωστά; (Ν/Ο/Ε)».

2)ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΕΓΓΡΑΦΗΣ: Μέσω αυτής μπορείτε να διορθώσετε ή να συμπληρώσετε τα δεδομένα σας. Την κάρτα του στοιχείου που θέλετε, βρίσκετε είτε με τον αύξοντα αριθμό της είτε με το όνομα του στοιχείου είτε με το σύμβολό του, αφού πρώτα επιλέξετε από το MENU του copy no 2.

3)ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΓΓΡΑΦΗΣ: Με αυτή την επιλογή διαγράφετε μια καταχώρηση από το αρχείο του προγράμματος. Την κάρτα του στοιχείου βρίσκετε πάλι μέσω του MENU στο copy no 2.

4)LISTING ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ: Χρησιμεύει στον εντοπισμό λαθών και σας δίνει μια εποπτική εικόνα όλων των καταχωρήσεων. Τις παρουσιάζει μια - μια με τη σειρά. Προχωρείτε στην επόμενη με το πάτημα κάποιου πλήκτρου.

5)ΨΑΞΙΜΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ: Ιδιαίτερα χρήσιμη επιλογή για τη λύση ασκήσεων. Για οικονομία χρόνου δεν επιστρέφετε στο κεντρικό MENU μέχρι να το θελήσετε. Δίνεται η δυνατότητα εκτύπωσης της κάρτας που θέλετε. Το ψάξιμο γίνεται πάντα μέσω του MENU στο copy no 2.

6) ΤΕΣΤ: Αυτή η πολύ σημαντική λειτουργία του προγράμματος το διαφοροποιεί από την κλάση των «παθητικών αρχείων». Χρησιμοποιεί τα δεδομένα για μια πιο δημιουργική δουλειά. Παίζει το ρόλο του εξεταστή και σας βοηθά να μάθετε όποια και όσα στοιχεία εσείς θέλετε από αυτά που έχετε καταχωρήσει.

Αρχικά σας ζητά να επιλέξετε ποσά και (μέσω του MENU στο copy no 3) ποιά θα είναι τα δεδομένα και τα ζητούμενα από την κάθε κάρτα. Μετά σας ζητά τον αριθμό επαναλήψεων της διεργασίας.

Οσο διαρκεί το test ο computer βρίσκει κάποιες κάρτες τυχαία, σας δίνει τα πεδία που ορίσατε σαν δεδομένα και σας ζητά αυτά που ορίσατε σαν ζητούμενα. Όταν απαντήσετε, σας ▶

λέει αν η απάντηση ήταν σωστή ή λάθος ή σας δίνει μια δεύτερη ευκαιρία. Αφού τελειώσετε, σας λέει πόσους βαθμούς έχετε και την επιτυχία σας επί τοις εκατό.

Μπορείτε επίσης να ορίσετε την «ύλη» στην οποία θα εξεταστείτε δηλ. να αφαιρείτε από το test όποια στοιχεία εσείς θέλετε (ή μάλλον, δε θέλετε) αν στην αρχή των παρατηρήσεων του συγκεκριμένου στοιχείου γράψετε ένα πλην μέσα σε παρενθέσεις (-).

7) ΤΕΛΟΣ: Η τελευταία επιλογή σας δίνει τη δυνατότητα:

α) να σώσετε το πρόγραμμα (εννοείται μαζί με τα δεδομένα)

β) να δείτε το listing του προγράμματος

γ) να φτιάξετε νέο αρχείο.

Ως προς την πληκτρολόγηση:

Το πρόγραμμα είναι όλο σε Basic, γι᾽ αυτό δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη η πληκτρολόγησή του. Πρέπει όμως να προσέχετε όταν το τρέχετε. **Ποτέ** (εκτός απ᾽ την πρώτη φορά μη δίνετε "RUN" και κυρίως όταν έχετε εισάγει στοιχεία. Θα δίνετε πάντα "GOTO 10". Επίσης, εάν δώσετε "GOTO 10" και κάποιον αριθμό μικρότερο του 5 θα επανακαθοριστούν οι μεταβλητές και θα χάσετε τα δεδομένα σας. Η επιλογή 7 στο κεντρικό μενού σώζει το πρόγραμμα με "LINE 10" είναι λοιπόν καλό να το σώζετε μέσω αυτής.

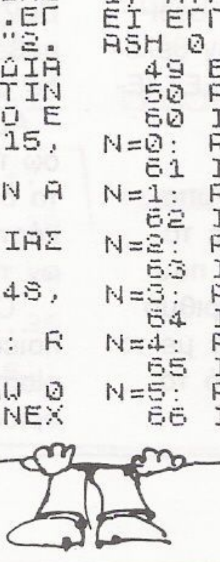
Το πρόγραμμα είναι αρκετά φιλικό στον αρχάριο χρήστη χωρίς αυτό να επηρεάζει την ταχύτητά του στα σημεία ρουτίνας.

Υπορουτίνες και γνώσεις για το αρχείο του προγράμματος πήρα από τη στήλη "D. BASE" του Σταύρου Αντωνιάδη που δημοσιεύτηκε στο PIXEL.

Ματθιόπουλος Ιάσων
Τατοΐου 59, Κηφισιά, 14561

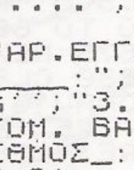


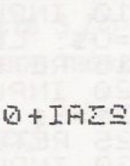
```
1 REM ***********************
      *                     *
      *  ΧΗΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ    *
      *                     *
2 REM * ΜΑΤΘΙΟΠΟΥΛΟΣ ΙΑΣΩΝ  *
      *                     *
      *        © 1987       *
3 REM *                     *
      ***********************
4 DIM F$(124,200): DIM R$(124): DIM O$(11): DIM S$(2): DIM T$(2): DIM B$(6): DIM A(3): DIM P$(100): LET IF=0: LET R=0
5 CLS : PRINT AT 5,3; FLASH 1;"ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΑΔΕΙΟ": PAUSE 100
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
11 DRAW 0,175: DRAW 255,0: DRAW 0,-175: DRAW -255,0: PLOT 3,3: DRAW 0,15: DRAW 249,0: DRAW 0,-15: DRAW -249,0: PLOT 3,18: DRAW 0,154: DRAW 249,0: DRAW 0,-154: DRAW -249,0
12 PRINT AT 1,8;"ΧΗΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ"; FLASH 0: PRINT AT 3,4;"1.ΕΓΓΡΑΦΗ ΝΕΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ";AT 5,4;"2.ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΕΓΓΡΑΦΗΣ";AT 7,4;"3.ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΕΓΓΡΑΦΗΣ";AT 9,4;"4.LISTING ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ";AT 11,4;"5.ΨΑΞΙΜΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ";AT 13,4;"6.TEST";AT 15,4;"7.ΤΕΛΟΣ"
13 PRINT AT 20,1;"ΠΑΤΗΣΕ ΤΟΝ ΑΝΑΛΟΓΟ ΑΡΙΘΜΟ(1-7)"
14 INK 7: GO SUB 50: GO TO ΙΑΣΩΝ*100
20 CLS : PLOT 96,150: DRAW 48,0:
21 RESTORE 29: FOR Γ=0 TO 2: READ S,C
22 PLOT S,C: DRAW 92,0: DRAW 0,-10: DRAW -92,0: DRAW 0,10: NEXT Γ
23 PLOT 120,150: DRAW 0,-86: PLOT 120,150: DRAW -70,-54: PLOT 120,150: DRAW 70,-54
27 PRINT AT 2,12;"ΞΕΡΕΤΕ ";AT 10,1;"1.ΑΡ. ΕΓΓΡ.";AT 14,12;"2.ΟΝΟΜΑ";AT 10,20;"3.ΣΥΜΒΟΛΟ"; FLASH 1;AT 18,12;"0.ΛΙΣΤΑ"; FLASH 0
28 RETURN
29 DATA 7,96,80,64,150,96
30 INPUT "ΑΡ.ΕΓΓΡΑΦΗΣ:";A
31 IF A>R OR A<1 THEN CLS : PRINT FLASH 1;AT 10,0;"ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΕΚΤΟΣ ΑΡΧΕΙΟΥ!!"; FLASH 0: BEEP 2,3: GO TO 10
35 RETURN
40 CLS : PRINT AT 10,0;"ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΛΙΓΟ.ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΨΑΧΝΩ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ΣΑΣ. ": PAUSE 250
41 FOR A=1 TO R
43 IF F$(A,Q TO W)=Z$ THEN RETURN
46 NEXT A
47 CLS : PRINT AT 10,0; FLASH 1;"ΛΥΠΑΜΑΙ ΠΟΛΥ...ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕ ΤΕΤΟΙΟ ΟΝΟΜΑ."; FLASH 0
49 BEEP 1,2: GO TO 10
50 PAUSE 0
60 IF INKEY$="0" THEN LET ΙΑΣΩΝ=0: RETURN
61 IF INKEY$="1" THEN LET ΙΑΣΩΝ=1: RETURN
62 IF INKEY$="2" THEN LET ΙΑΣΩΝ=2: RETURN
63 IF INKEY$="3" THEN LET ΙΑΣΩΝ=3: RETURN
64 IF INKEY$="4" THEN LET ΙΑΣΩΝ=4: RETURN
65 IF INKEY$="5" THEN LET ΙΑΣΩΝ=5: RETURN
66 IF INKEY$="6" THEN LET ΙΑΣΩΝ
```



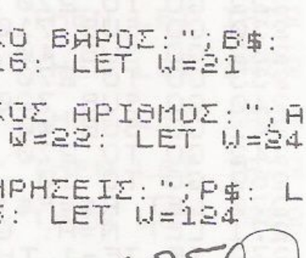
```
N=7: RETURN
  68 GO TO 50
  70 LET R$(1 TO 11)=O$
  71 LET R$(12 TO 13)=S$
  72 LET R$(14 TO 15)=T$
  73 LET R$(16 TO 21)=B$
  74 LET R$(22 TO 24)=A$
  75 LET R$(25 TO 124)=P$
  76 RETURN
  80 LET O$=R$(1 TO 11)
  81 LET S$=R$(12 TO 13)
  82 LET T$=R$(14 TO 15)
  83 LET B$=R$(16 TO 21)
  84 LET A$=R$(22 TO 24)
  85 LET P$=R$(25 TO 124)
  86 RETURN
  91 PRINT "ΟΝΟΜΑ ΣΤ. .......";O
$: RETURN
  92 PRINT "ΣΥΜΒΟΛΟ ΣΤ. .....";S
$: RETURN
  93 PRINT "ΣΘΕΝΟΣ .........";T
$: RETURN
  94 PRINT "ΑΤΟΜΙΚΟ ΒΑΡΟΣ ...";B
$: RETURN
  95 PRINT "ΑΤΟΜΙΚΟΣ ΑΡΙΘΜ. .";A
$: RETURN
  96 PRINT "ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ....";P
$: RETURN
  98 CLS : PRINT AT 0,2;"ΑΡ.ΕΓΓΡ
ΑΦΗΣ:";N'';"1.ΟΝΟΜΑ ΣΤ.______:";O
$''"2.ΣΥΜΒΟΛΟ ΣΤ.___:";S$''"3.Σ
ΘΕΝΟΣ__________:";T$''"4.ΑΤΟΜ. ΒΑΡ
ΟΣ___:";B$''"5.ΑΤΟΜ. ΑΡΙΘΜΟΣ_:"
;A$''"6.ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ__:";P$
  99 RETURN
 100 DIM X$(1)
 110 LET R=R+1
 120 CLS : PRINT AT 8,3;"ΑΡ.ΕΓΓΡ
.:";R
 121 GO SUB 710
 122 GO SUB 720
 123 GO SUB 730
 124 GO SUB 740
 125 GO SUB 750
 126 GO SUB 760
 129 LET N=R
 130 GO SUB 98: INPUT "ΣΩΣΤΑ ;(N
/O/E)";X$
 140 IF X$="O" OR X$="O" THEN GO
 TO 120
 150 GO SUB 70
 160 IF X$(1)="E" OR X$(1)="E" T
HEN LET R=R-1: GO TO 10
 170 LET F$(R)=R$
 180 GO TO 110
 200 GO SUB 20
 205 GO SUB 50: GO TO 210+ΙΑΣΩΝ*
10
 210 GO TO 10
 220 GO SUB 30
 222 GO TO 270
 230 GO SUB 710
 232 GO SUB 40
 233 GO TO 270
 240 GO SUB 720
 241 GO SUB 40
 242 GO TO 270
 269 GO TO 10
 270 LET R$=F$(A): GO SUB 80
 271 LET N=A: GO SUB 98
 272 IF IF=1 THEN RETURN
 273 PRINT AT 17,0;"ΤΙ ΘΑ ΑΛΛΑΞΕ
ΤΕ; 1-2-3-4-5-6";AT 18,0;"-0-ΚΑΜ
ΜΙΑ ΑΛΛΑΓΗ"
 274 GO SUB 50
 275 GO TO 280+ΙΑΣΩΝ
 280 GO TO 10
 281 GO SUB 710: GO SUB 98: GO T
O 290
 282 GO SUB 720: GO SUB 98: GO T
O 290
 283 GO SUB 730: GO SUB 98: GO T
O 290
 284 GO SUB 740: GO SUB 98: GO T
O 290
 285 GO SUB 750: GO SUB 98: GO T
O 290
 286 GO SUB 760: GO SUB 98: GO T
O 290
 290 PRINT AT 14,0;"ΑΛΛΗ ΑΛΛΑΓΗ;
(N/O)     ";AT 16,0;" ";TAB 31;
" "
 292 PAUSE 0
 293 IF INKEY$="N" OR INKEY$="N"
 THEN GO TO 272
 294 IF INKEY$="O" OR INKEY$="O"
 THEN GO TO 296
 296 GO SUB 70
 297 LET F$(A)=R$
 298 GO TO 10
 300 CLS : PRINT AT 2,0;"ΘΕΛΕΤΕ
0.ΛΙΣΤΑ";AT 4,7;"1.ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΣΤΟΙ
ΧΕΙΟΥ": GO SUB 50
 310 IF ΙΑΣΩΝ=0 THEN GO TO 10
 311 GO SUB 20: GO SUB 50: IF ΙΑ
ΣΩΝ=0 THEN GO TO 10
 312 IF ΙΑΣΩΝ<>1 THEN GO TO 320
 313 GO SUB 30
 315 GO TO 330
 320 IF ΙΑΣΩΝ<>2 THEN GO TO 325
 321 GO SUB 710
 322 GO SUB 40
 323 GO TO 330
 325 GO SUB 720
 326 GO SUB 40
 330 CLS : PRINT AT 10,0;"ΠΑΡΑΚΑ
ΛΩ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΛΙΓΟ...ΤΩΡΑ"''"ΚΑΝ
Ω ΤΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΟΥ ΖΗΤΗΣΑΤΕ ": PA
USE 250
 331 FOR I=A TO R-1
 332 LET F$(I)=F$(I+1)
 333 NEXT I
 334 LET R=R-1
 335 CLS : PRINT AT 10,0;"Η ΔΙΑΓ
ΡΑΦΗ ΠΟΥ ΖΗΤΗΣΑΤΕ ΕΓΙΝΕ. ": BEEP
 1,2
 340 GO TO 10
 400 CLS : FOR A=1 TO R
 410 LET R$=F$(A)
 420 GO SUB 80
 430 LET N=A
 440 GO SUB 98
 450 PAUSE 0
 460 GO SUB 70
 470 LET F$(A)=R$
 480 NEXT A
 490 GO TO 10
 500 CLS : LET IF=1
 510 GO SUB 200
 520 GO SUB 70
 530 LET F$(A)=R$: LET IF=0
 540 DIM J$(1): INPUT "ΞΑΝΑ; (N/O
/C)";J$
```

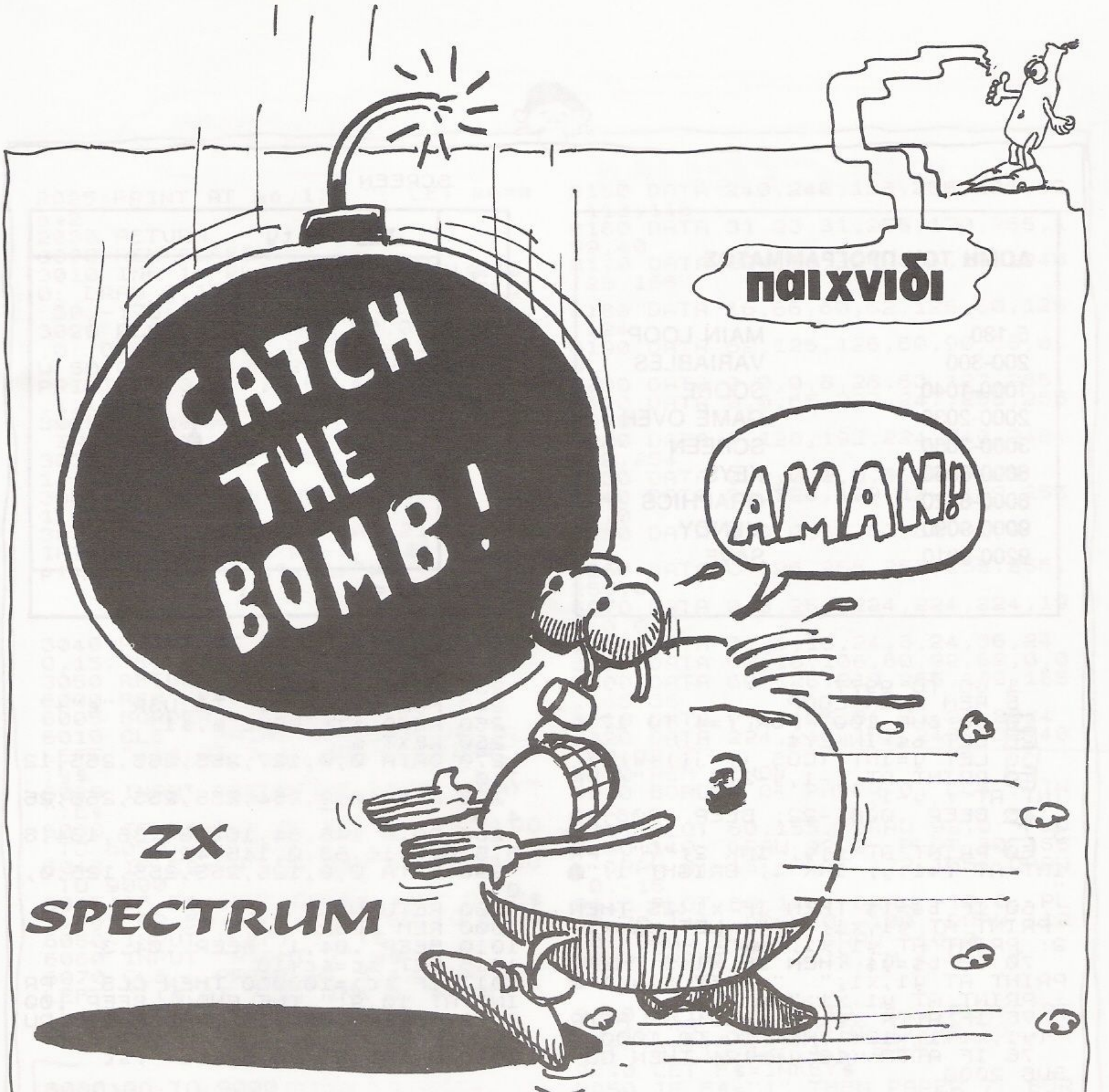






```
 550 IF J$="N" OR J$="N" THEN GO
 TO 500
 555 IF J$="C" OR J$="Ψ" THEN CO
PY
 560 GO TO 10
 600 CLS : IF R=0 THEN PRINT AT
10,9; FLASH 1;"ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ΣΑΣ";AT
 12,3; FLASH 1;" ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΚΑΤΑΧΩ
ΡΗΣΕΙΣ !!!": BEEP 3,0: GO TO 10
 601 LET NAI=0
 602 LET SCORE=0: LET SC=0
 603 INPUT "ΑΡ. ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ;(1-5)"
;A1
 604 IF A1<1 OR A1>5 THEN GO TO
602
 605 INPUT AT 0,0;"ΑΡ. ΖΗΤΟΥΜΕΝΩ
Ν;(1-";6-A1;")";A2
 606 IF A2<1 OR A1+A2>6 THEN GO
TO 605
 607 CLS : FOR B=1 TO 6
 608 PLOT B*8,175-(B*16): DRAW 0
,-40: DRAW 8,0: DRAW -8,0: DRAW
0,50: DRAW 120,0: DRAW 0,-16
 609 NEXT B
 610 DRAW 0,-34: DRAW -120,0
 612 PRINT AT 1,2;"1)ΟΝΟΜΑ ΣΤ.";
AT 3,3;"2)ΣΥΜΒΟΛΟ ΣΤ.";AT 5,4;"3
)ΣΘΕΝΟΣ";AT 7,5;"4)AT.ΒΑΡΟΣ";AT
9,6;"5)AT.ΑΡΙΘΜΟΣ";AT 11,7;"6)ΠΑ
ΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ";AT 19,7; FLASH 1;"ΔΙ
ΑΛΕΞΤΕ "
 614 DIM X(A1)
 615 PRINT AT 19,15; FLASH 1;" Τ
Α ΔΕΔΟΜΕΝΑ"
 616 FOR D=1 TO A1
 617 INPUT X(D)
 618 IF X(D)<1 OR X(D)>6 THEN GO
 TO 617
 619 FOR M=1 TO D-1
 620 IF X(M)=X(D) THEN GO TO 617
 621 NEXT M
 622 PRINT AT X(D)+(X(D)-1),25;"
Δ"
 623 NEXT D
 624 DIM Y(A2)
 625 BEEP 0.5,9
 626 FOR T=1 TO A2
 627 PRINT AT 19,15; FLASH 1;" Τ
Α ΖΗΤΟΥΜΕΝΑ": INPUT Y(T)
 628 IF Y(T)<1 OR Y(T)>6 THEN GO
 TO 627
 629 FOR D=1 TO A1
 630 IF Y(T)=X(D) THEN GO TO 627
 631 NEXT D
 632 FOR M=1 TO T-1
 633 IF Y(M)=Y(T) THEN GO TO 627
 634 NEXT M
 635 PRINT AT Y(T)+(Y(T)-1),25;"
Ζ"
 636 NEXT T
 637 BEEP .4,5
 639 PRINT AT 19,5;"
                    "
 640 INPUT "ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΩΝ?
";AE
 642 IF AE=0 THEN GO TO 640
 645 CLS
 650 FOR E=1 TO AE
 651 LET A=INT (RND*(R+1))
 652 IF NAI=10 THEN PRINT AT 10,
3; FLASH 1;"ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΕΙΣ
 ΕΧΟΥΝ";AT 11,3;" ΑΦΑΙΡΕΘΕΙ ΑΠΟ
TO TEST !!!": BEEP 4,-10: PAUSE
80: LET NAI=0: GO TO 10
 653 IF A=0 THEN GO TO 651
 654 LET R$=F$(A)
 655 IF R$(25 TO 27)="(-)" THEN
LET NAI=NAI+1: GO TO 651
 656 LET NAI=0
 657 GO SUB 80
 658 FOR T=1 TO A2
 659 FOR D=1 TO A1
 660 GO SUB 90+X(D)
 662 NEXT D
 663 GO SUB 70
 666 GO SUB 700+(Y(T)*10)
 668 IF R$(Q TO W)<>Z$ THEN GO T
O 673
 669 CLS : PRINT AT 10,10; FLASH
 1;"ΣΩΣΤΑ !!!": BEEP .3,3: BEEP
.5,10: PAUSE 100: LET SC=0: LET
SCORE=SCORE+1: CLS : NEXT T: GO
TO 675
 673 CLS : IF SC=1 THEN PRINT AT
 10,1; FLASH 1;"ΛΑΘΟΣ ΞΑΝΑ !!! Χ
ΑΝΕΙΣ ΕΝΑ ΒΑΘΜΟ": BEEP 1,-1: LET
 SC=0: PAUSE 100: CLS : LET T=T+
1: NEXT T: GO TO 675
 674 CLS : PRINT AT 10,3; FLASH
1;"ΛΑΘΟΣ ! ΠΡΣΠΑΘΗΣΕ ΞΑΝΑ": BEEP
 .5,0: PAUSE 0: CLS : LET SC=1:
GO TO 654
 675 NEXT E
 680 CLS : PLOT 0,0: DRAW 255,0:
 DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW 0
,-175: PRINT AT 6,6;" ΕΧΕΙΣ ";SC
ORE;" ΠΟΝΤΟΥΣ";AT 10,7;"ΕΠΙΤΥΧΙΑ
: ";(SCORE*100)/(AE*A2);"%": PAU
SE 200
 699 GO TO 10
 700 CLS : PRINT AT 2,0;"ΘΕΛΕΤΕ:
1.ΝΑ ΣΩΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ";AT 4,7
;"2.ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ";AT 6,
7;"3.ΝΕΟ ΑΡΧΕΙΟ";AT 8,7; FLASH 1
;"0.ΤΗ ΛΙΣΤΑ": GO SUB 50
 701 GO TO 702+ΙΑΣΩΝ
 702 GO TO 10
 703 SAVE "ΧΗΜΕΙΑ" LINE 10: GO T
O 10
 704 STOP
 705 CLS : PRINT AT 10,10; FLASH
 1;"ΣΙΓΟΥΡΑ ??? (N/O)": PAUSE 0:
 IF INKEY$="N" OR INKEY$="N" THE
N GO TO 4
 706 GO TO 10
 709 GO TO 10
 710 INPUT "ΟΝΟΜΑ ΣΤ.:";O$: LET
Z$=O$: LET Q=1: LET W=11
 715 RETURN
 720 INPUT "ΣΥΜΒΟΛΟ ΣΤ.:";S$: LE
T Z$=S$: LET Q=12: LET W=13
 725 RETURN
 730 INPUT "ΣΘΕΝΟΣ:";T$: LET Z$=
T$: LET Q=14: LET W=15
 735 RETURN
 740 INPUT "ΑΤΟΜΙΚΟ ΒΑΡΟΣ:";B$:
LET Z$=B$: LET Q=16: LET W=21
 745 RETURN
 750 INPUT "ΑΤΟΜΙΚΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ:";A
$: LET Z$=A$: LET Q=22: LET W=24
 755 RETURN
 760 INPUT "ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:";P$: L
ET Z$=P$: LET Q=25: LET W=124
 765 RETURN
```





Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πιάσετε τη βόμβα, πριν αυτή πέσει πάνω στην πόλη και την καταστρέψει. Στη διάθεσή σας έχετε 3 ζωές, ενώ για κάθε βόμβα που πιάνετε κερδίζετε 10 πόντους.

Το παιχνίδι αποτελείται από 5 πίστες.

Η πρώτη πίστα τελειώνει όταν φτάσετε τους 400 βαθμούς, η δεύτερη τους 800, η τρίτη τους 1600 ή τέταρτη τους 3200, κι η πέμπτη τους 6400. Μετά συνεχίζετε από την πρώτη πίστα.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν φτάσετε τους 100000 βαθμούς.

Αφού πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα και το τρέξετε, θα εμφανιστεί το μενού που αποτελείται από 4 επιλογές.

Με την επιλογή 1, αρχίζετε να παίζετε, με την 2 βλέπετε τα πλήκτρα κίνησης, ενώ έχετε τη δυνατότητα να κάνετε επιλογή άλλων πλήκτρων.

Με την επιλογή 3 βλέπετε τη λίστα του προγράμματος, και τέλος με την 4 σώνετε το πρόγραμμα.

Για να το σώσετε λοιπόν δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο 4.

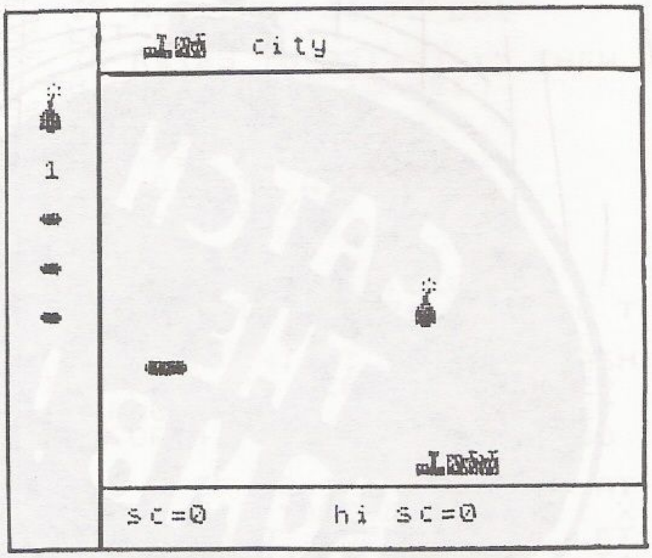
ΠΡΟΣΟΧΗ: Όταν αλλάζετε τα πλήκτρα (επιλογή 2) προσέξτε οι χαρακτήρες να είναι μικροί.

Ευχαριστώ το CHIOS COMPUTER CENTER για τη διάθεση του εκτυπωτή.

Γιάννης Τζάνος
Ιωακείμ Στρουμπή 15
821 00 ΧΙΟΣ
τηλ. (0271) 25411

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	
5-130	MAIN LOOP
200-300	VARIABLES
1000-1040	SCORE
2000-2030	GAME OVER
3000-3050	SCREEN
6000-6050	KEYS
8000-8320	GRAPHICS
9000-9090	MENOY
9200-9210	SAVE

SCREEN




```
   1 GO TO 9977
   5 REM MAIN LOOP
  10 GO SUB 100: FOR f=4 TO 17
  20 LET b$=INKEY$
  30 LET y=INT (COS (f/ji)+w)+1
  40 PRINT AT f-1,y-2;"   ": PR
INT AT f,y-1;"  "
  45 BEEP .008,-22: BEEP .008,-2
3
  50 PRINT AT f,y; INK 2;"?": PR
INT AT f+1,y; INK 4; BRIGHT 1;"●
"
  60 IF b$=t$ THEN IF x1<25 THEN
 PRINT AT y1,x1;"  ": LET x1=x1+
2: PRINT AT y1,x1;"▬"
  70 IF b$=y$ THEN IF x1>5 THEN
PRINT AT y1,x1;"  ": LET x1=x1-2
: PRINT AT y1,x1;"▬"
  75 IF ATTR (y1,x1)=124 OR ATTR
 (y1,x1+1)=124 THEN GO TO 1000
  76 IF ATTR (18,y)=124 THEN GO
SUB 2000

  77>IF ATTR (y1,x1)<>60 OR ATTR
 (y1,x1+1)<>60 OR ATTR (y1,x1-1)
<>60 THEN PRINT AT y1,x1;"▬"
  78 PRINT AT 18,y;"city"
  79 PRINT AT 18,y;"  "
  80 NEXT f
  85 GO SUB 100
  90 GO TO 10
 100 REM
 110 LET q=INT (RND*6)+1
 120 LET w=INT (RND*20)+6
 130 RETURN
 200 REM VARIABLES
 201 LET pl=1
 210 LET sc=0: LET men=3: LET a6
=0: LET k3=8080: LET level=1
 220 LET mo=8: LET x1=6: LET y1=
14
 225 LET ji=3: DIM o$(5,8): LET
o$(1)="city": LET o$(2)="ship":
LET o$(3)="pyramid": LET o$(4)="
tank": LET o$(5)="spider"
 230>RESTORE 270
 240 FOR m=USR "a" TO USR "e"+7
 250 READ s1: POKE m,s1
 260 NEXT m
 270 DATA 0,0,127,255,255,255,12
7,0
 275 DATA 0,0,254,255,255,255,25
4,0
 280 DATA 146,64,169,64,36,134,8
6,5,0,0,16,68,0,145,42,0
 290 DATA 0,0,126,255,255,126,0,
0
 300 RETURN
1000 REM SCORE
1010 BEEP .04,1: BEEP .04,3
1015 LET sc=sc+10
1017 IF sc>=100000 THEN CLS : PR
INT AT 10,9;" THE END": BEEP .00
3,12: BEEP .004,18: PAUSE 60: RU
N
1020 PRINT AT 20,5;"sc=";sc

1030>IF sc=a6+400 THEN LET a6=a6
+sc: LET ji=1: LET k3=k3+50: FOR
 f=1 TO 60: BEEP .004,f: NEXT f:
 LET level=level+1: LET pl=pl+1:
 CLS : GO SUB 8000: GO SUB 3000
1035 PRINT AT y1-1,y;"  ": PRINT
 AT y1,y;"  "
1040 GO TO 10
2000 REM GAME OVER
2001 PRINT AT 18,y;"☼": BEEP .00
3,-3: BEEP .006,-12: PAUSE 5: PR
INT AT 18,y;"☼": BEEP .008,-4: B
EEP .007,16
2005 PRINT AT f,y;" "
2010 IF sc>hisc THEN LET hisc=sc
2015 IF men=0 THEN PAUSE 40: CLS
 : FOR f=1 TO 3: BEEP .04,f: NEX
T f: PRINT AT 10,9; FLASH 1;"G A
 M E  O V E R": PAUSE 70: GO TO
9000
2020 LET men=men-1
```



```
2025>PRINT AT mo,1;" ": LET mo=m
o+2
2030 RETURN
3000 REM SCREEN
3010 INK 1: PLOT 30,0: DRAW 210,
0: DRAW 0,175: DRAW -210,0: PLOT
 30,-175: DRAW 0,-175
3020 PLOT 0,0: DRAW 50,0: PLOT 0
,0: DRAW 0,175: PLOT 0,-175: DRA
W 50,0: PLOT 30,20: DRAW 210,0:
PRINT AT 3,1;"?";AT 4,1;"■";AT 6
,1;level
3025 IF men=3 THEN PRINT AT 8,1;
 INK 5;"▬"
3030 IF men>=2 THEN PRINT AT 10,
1; INK 5;"▬"
3034 IF men>=1 THEN PRINT AT 12,
1; INK 5;"▬"
3035 PLOT 30,155: DRAW 210,0: PR
INT AT 1,6; INK pl-1;"▄▄■  ";o$(
pl): PRINT AT y1,x1;"▬▬"


3040>PRINT AT 20,5;"sc=";sc;AT 2
0,15;"hi sc=";hisc
3050 RETURN
6000 REM KEYS
6005 BORDER 4: PAPER 7
6010 CLS : PRINT AT 5,4; INK 3;"
LEFT  ";t$;AT 7,4; INK 3;"RIGHT "
;y$
6020 INPUT "REDEFINE KEYS (Y/N)?
";E$
6030 IF E$="Y" OR E$="y" THEN GO
 TO 6050
6040 IF E$="N" OR E$="n" THEN GO
 TO 9000
6045 IF E$<>"Y" OR E$<>"N" OR E$
<>"y" OR E$<>"n" THEN GO TO 6020
6050 INPUT "LEFT ?";t$
6060 INPUT "RIGHT ?";y$
6070 CLS : PRINT AT 5,4; INK 3;"
LEFT  ";t$;AT 7,4; INK 3;"RIGHT "
;y$
6075 PAUSE 50

6080>GO TO 9000
8000 REM GRAPHICS
8001 IF level=6 THEN LET level=1
: LET pl=1: LET k3=8080: GO SUB
8000: GO SUB 3000: GO TO 8010
8005 PRINT AT 10,9;"level ";leve
l: PAUSE 50: CLS
8010 RESTORE k3
8020 FOR k=USR "f" TO USR "j"+7
8040 READ a3: POKE k,a3
8060 NEXT k: RETURN
8080 DATA 4,17,0,21,12,24,24,24
8090 DATA 60,126,255,255,255,255
,255,60
8100 DATA 7,7,3,3,251,175,255,25
5
8110 DATA 128,143,11,13,11,238,2
39,239
8120 DATA 15,196,127,255,235,255
,221,255
8130 DATA 4,17,0,21,12,24,24,24

8140>DATA 60,60,60,60,60,60,60,2
4
8150 DATA 240,240,128,255,106,63
,113,146
8160 DATA 31,23,31,255,170,255,1
99,40
8170 DATA 224,96,224,254,172,248
,28,165
8180 DATA 16,66,60,62,126,60,126
,124
8190 DATA 62,126,126,60,90,56,0,
0
8200 DATA 0,0,0,8,28,63,127,255
8210 DATA 0,0,65,227,247,255,255
,255
8220 DATA 0,128,192,224,240,248,
252,254
8230 DATA 0,0,0,0,0,0,126,126
8240 DATA 24,126,129,129,129,255
,0,0
8250 DATA 0,0,0,15,63,63,31,0

8260>DATA 0,126,255,255,255,255,
255,0
8270 DATA 0,0,254,224,224,224,19
2,0,0
8280 DATA 0,24,16,24,8,24,36,24
8290 DATA 60,16,106,60,92,62,0,0
8300 DATA 60,126,219,255,189,165
,165,36
8310 DATA 7,15,25,31,23,20,20,4
8320 DATA 224,240,152,248,232,40
,40,32
9000 REM MENOY
9010 BORDER 0: PAPER 0: CLS : IN
K 4
9015 PLOT 80,155: DRAW 92,0: PLO
T 80,140: DRAW 92,0: PLOT 80,155
: DRAW 0,-15: PLOT 172,155: DRAW
 0,-15
9018 PLOT 80,148: DRAW -10,0: PL
OT 70,148: DRAW 0,-100: DRAW 112
,0: DRAW 0,100: DRAW -10,0
9020 PRINT AT 3,11;"M E N O Y"

9030>PRINT AT 7,12;"1...PLAY";AT
 9,12;"2...KEYS";AT 11,12;"3...L
IST";AT 13,12;"4...SAVE"
9040 LET F$=INKEY$
9050 IF F$="1" THEN PAPER 7: BOR
DER 7: CLS : GO SUB 200: GO SUB
8000: GO SUB 3000: GO TO 10
9060 IF F$="2" THEN GO TO 6000
9070 IF F$="3" THEN CLS : LIST :
 PAUSE 200: CLS : GO TO 9000
9080 IF F$="4" THEN GO SUB 9200
9090 GO TO 9040
9200 REM SAVE
9210 SAVE "c.the bomb" LINE 1: R
ETURN
9997 LET t$="m": LET y$="n"
9998 REM hi score
9999 LET hisc=0: GO TO 9000


  GRAPHICS
 a=▬  b=▬  c=?  d=?  e=▬

f=?  g=■  h=▄  i=▄  j=■
```

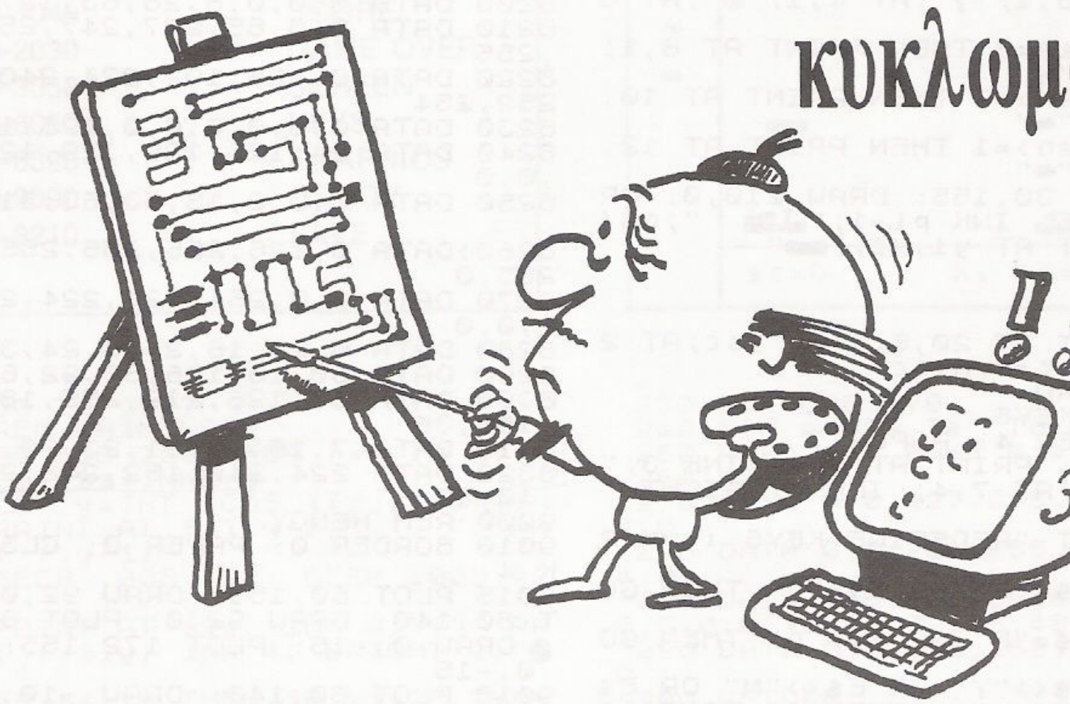


ΤΕΛΟΣ

εφαρμογη

SPECTRUM

Σχεδίαση ηλεκτρονικών κυκλωμάτων



Αυτό το πρόγραμμα απευθύνεται σε όσους ασχολούνται με ηλεκτρολογικά ή ηλεκτρονικά και θέλουν ένα ολοκληρωμένο σχεδιαστή κυκλωμάτων, ώστε να εφαρμόζουν τις ιδέες τους στον οικιακό υπολογιστή τους.

Στην αρχή του προγράμματος πρέπει να εισάγουμε τις συντεταγμένες X και Y για να ορίσουμε το σημείο από το οποίο θέλουμε να αρχίσουμε τη σχεδίασή μας. Οι τιμές που παίρνει ο X και ο Y είναι από 0-275 και από 0-175 αντίστοιχα. Στη συνέχεια, με τη βοήθεια των cursor keys πραγματοποιούμε τη σχεδίαση του κυκλώματος Κατά την πορεία του σχεδίου θα πρέπει να τοποθετήσετε και ορισμένα εξαρτήματα. Παρακάτω δίνονται πλήκτρα για τον ορισμό αυτών των εξαρτημάτων:

Εξάρτημα	Πλήκτρο
Καταναλωτής	R
Πυκνωτής	C
Τρανζίστορ	T
Πηνίο	I
Δίοδος	D
Μπαταρία	B
Διακόπτης	S
Ασφάλεια	F

Όλα τα εξαρτήματα μπορείτε να τα τοποθετήσετε οριζόντια ή κάθετα αλλά με προσοχή διότι η τοποθέτησή τους πρέπει να γίνεται από αριστερά προς τα δεξιά και από κάτω προς τα πάνω.

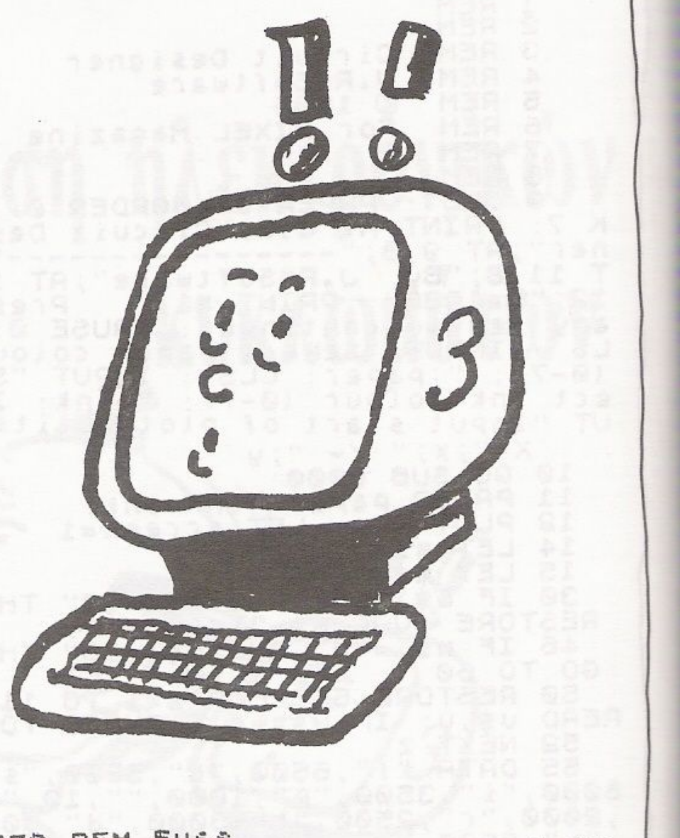
Αν θέλετε να αλλάξετε συντεταγμένες στο σχέδιό σας πατήστε το P και πατήστε H για να τελειώσετε. Στη συνέχεια, αν θέλετε, μπορείτε να προσθέσετε και σύμβολα στο σχέδιό σας αλλά αυτό χρειάζεται και κάποια προετοιμασία για να μη σβήσετε από λάθος μέρη του σχεδίου.

Τέλος, αν δε θέλετε να συνεχίσετε πατήστε N στην ερώτηση που σας δίνεται αλλά προσοχή διότι αυτό θα κάνει NEW στο πρόγραμμα. Γι' αυτό, μόλις το πληκτρολογήσετε, πρέπει να κάνετε SAVE για να μην συμβεί κανένα «ατύχημα»!

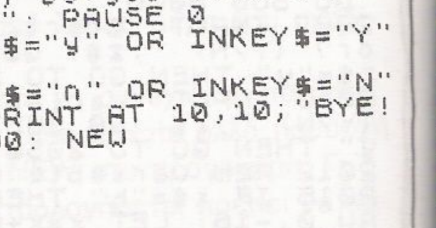
```
   1 REM
   2 REM
   3 REM  Circuit Designer
   4 REM  J.R Software
   5 REM  © 1986
   6 REM  For PIXEL Magazine
   7 REM
   8 REM
   9 CLS : PAPER 0: BORDER 0: IN
K 7: PRINT AT 8,8;"Circuit Desig
ner";AT 9,8;"----------------";A
T 11,8;"By  J.R Software";AT 13,
12;"© 1986": PRINT #1;"    Press
any key to continue": PAUSE 0: C
LS : INPUT "Select paper colour
(0-7): ";paper: CLS : INPUT "Sel
ect ink colour (0-7): ";ink: INP
UT "Input start of plot position
:    X-";x;" Y- ";y
  10 GO SUB 8000
  11 PAPER paper: INK ink
  12 PLOT x,y: LET screen=1
  14 LET m$=""
  15 LET m$=INKEY$
  30 IF m$>="5" AND m$<="8" THEN
 RESTORE (VAL m$-3)*100
  46 IF m$>="5" AND m$<="8" THEN
 GO TO 60
  50 RESTORE 55: FOR z=1 TO 11:
READ u$,u: IF u$=m$ THEN GO TO u
  52 NEXT z
  55 DATA "f",6500,"b",5500,"s",
6000,"i",3500,"p",1000,"",10,"c"
,2000,"r",2500,"t",3000,"d",4000
,"h",8500
  60 READ a,b
  62 IF screen=0 THEN GO TO 64
  64 IF x=255 AND m$="8" OR x=0
AND m$="5" OR y=175 AND m$="7" O
R y=0 AND m$="6" THEN LET screen
=0: GO TO 10
  65 LET x=x+a
  67 LET y=y+b
  68 PRINT OVER 0;AT 0,0;"
"
  69 PRINT OVER 0;AT 0,0;x;" , "
;y
  70 DRAW a,b
  75 LET screen=1
  80 GO TO 10
 200 DATA -1,0
 300 DATA 0,-1
 400 DATA 0,1
 500 DATA 1,0
1000 INPUT "Input X-coordinate:
";x
1005 INPUT "Input Y-coordinate:
";y
1010 PLOT x,y: GO TO 10
2000 REM Capacitor
2005 INPUT "Select h or v: ";k$:
 GO SUB 8000
2007 INPUT "Electrolytic capacit
or? (Y/N) ";z$: GO SUB 8000: IF
z$="y" THEN GO TO 2100
2010 INPUT "Variable capacitor?
(Y/N) ";z$: GO SUB 8000: IF z$="
y" THEN GO TO 2050
2012 REM Variable Capacitor
2015 IF k$="h" THEN DRAW 0,8: DR
AW 0,-16: LET x=x+6: LET y=y-8:
PLOT x,y: DRAW 0,16: DRAW 0,-8:
LET y=y+8: GO TO 14
2020 IF k$="v" THEN DRAW -8,0: D
RAW 16,0: LET y=y+6: LET x=x+8:
PLOT x,y: DRAW -16,0: DRAW 8,0:
LET x=x-8: GO TO 14
2050 IF k$="h" THEN PLOT x-4,y-8
: DRAW 14,16: DRAW 0,-2: DRAW 0,
2: DRAW -2,0: DRAW 2,0: PLOT x,y
: GO TO 2015
2060 IF k$="v" THEN PLOT x-6,y-4
: DRAW 16,14: DRAW -2,0: DRAW 2,
0: DRAW 0,-2: DRAW 0,2: PLOT x,y
: GO TO 2020
2100 INPUT "Pos(itive) or neg(at
ive) first? ";z$: GO SUB 8000
2105 REM Electrolytic capacitor
2110 IF k$="v" AND z$="pos" THEN
 DRAW 8,0: DRAW -16,0: DRAW 0,3:
 DRAW 16,0: DRAW 0,-3: PLOT x,y+
6: DRAW -8,0: DRAW 16,0: DRAW 0,
1: DRAW -16,0: DRAW 0,1: DRAW 16
,0: DRAW -8,0: LET y=y+9: GO TO
14
2120 IF k$="v" AND z$="neg" THEN
 DRAW 8,0: DRAW -16,0: DRAW 0,1:
 DRAW 16,0: DRAW 0,1: DRAW -16,0
: PLOT x,y+6: DRAW -8,0: DRAW 16
,0: DRAW 0,3: DRAW -16,0: DRAW 0
,-3: DRAW 0,3: DRAW 8,0: LET y=y
+9: GO TO 14
2130 IF k$="h" AND z$="pos" THEN
 DRAW 0,8: DRAW 0,-16: DRAW 3,0:
 DRAW 0,16: DRAW -8,0: PLOT x+6,
y: DRAW 0,8: DRAW 0,-16: DRAW 1,
0: DRAW 0,16: DRAW 1,0: DRAW 0,-
16: DRAW 0,8: LET x=x+9: GO TO 1

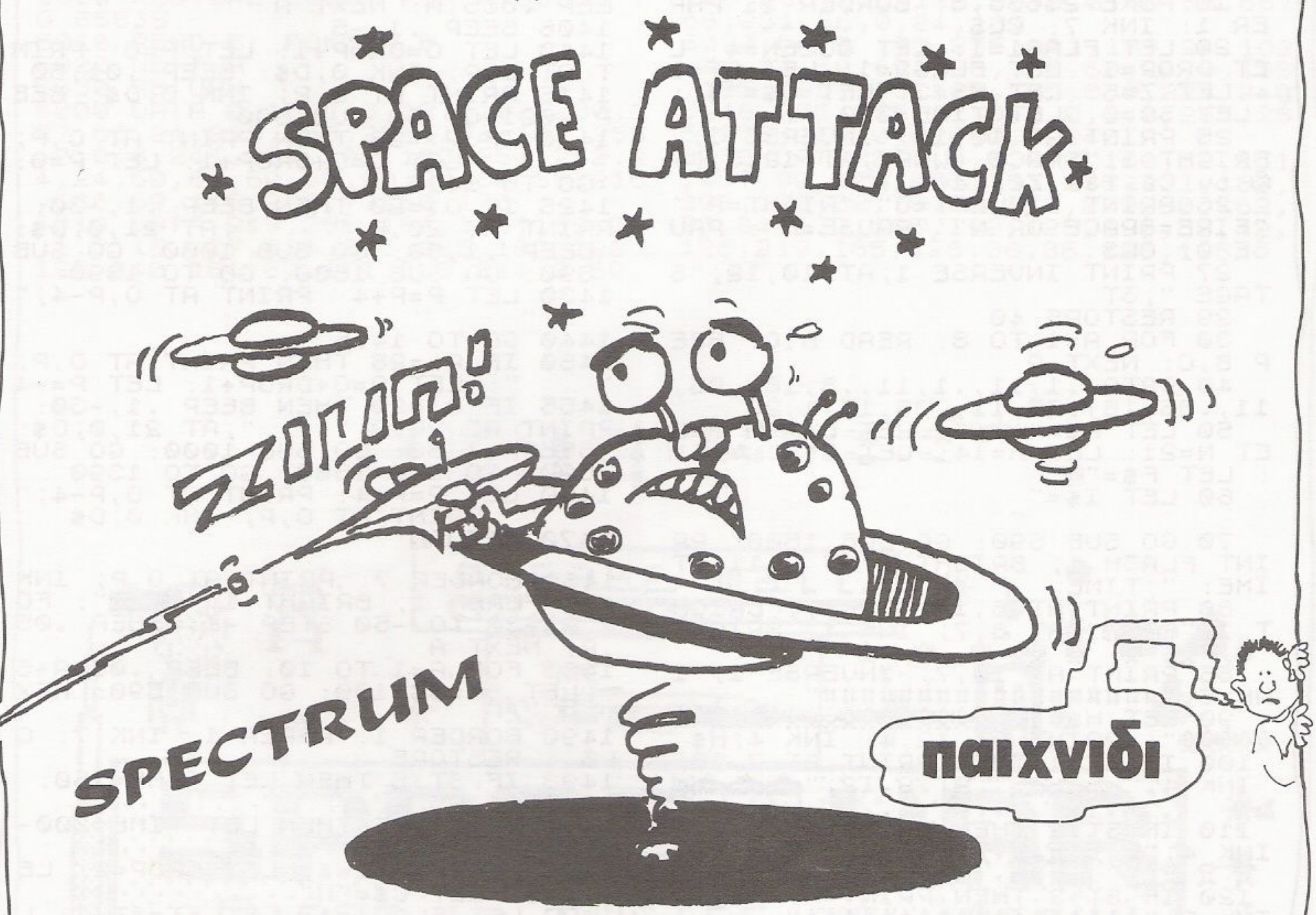
,0: DRAW 3,0: DRAW 0,-8: LET x=x
+9: GO TO 14
2150 REM Resistor
2500 INPUT "Select h or v: ";k$:
 GO SUB 8000
2505 INPUT "Variable resistor? (
Y/N) ";z$: GO SUB 8000
2506 IF z$="y" THEN GO TO 2700
2510 IF k$="h" THEN DRAW 0,4: DR
AW 18,0: DRAW 0,-8: DRAW -18,0:
DRAW 0,4: DRAW 0,-4: DRAW 18,0:
DRAW 0,4: LET x=x+18: GO TO 14
2520 IF k$="v" THEN DRAW 4,0: DR
AW 0,18: DRAW -8,0: DRAW 0,-18:
DRAW 4,0: DRAW -4,0: DRAW 0,18:
DRAW 4,0: LET y=y+18: GO TO 14
2700 IF k$="h" THEN DRAW -3,3: D
RAW 3,-3: DRAW -3,-3: DRAW 3,3:
DRAW 0,8: DRAW 0,-16: DRAW 6,0:
DRAW 0,16: DRAW -6,0: DRAW 3,0:
LET y=y+8: LET x=x+3: GO TO 14
2720 IF k$="v" THEN DRAW -3,-3:
DRAW 3,3: DRAW 3,-3: DRAW -3,3:
DRAW 8,0: DRAW -16,0: DRAW 0,6:
DRAW 16,0: DRAW 0,-6: DRAW 0,3:
LET x=x+8: LET y=y+3: GO TO 14
2750 REM Transistor
3000 INPUT "Select pnp or npn tr
ansistor: ";z$: GO SUB 8000
3010 IF z$="npn" THEN CIRCLE x+5
,y,8: PLOT x,y: DRAW 2,0: DRAW 0
,5: DRAW 0,-10: DRAW 1,0: DRAW 0
,10: DRAW 1,0: DRAW 0,-10: DRAW
0,3: DRAW 4,-4: DRAW 0,1: DRAW 0
,-1: DRAW -1,0: DRAW 1,0: DRAW -
4,4: DRAW 0,2: DRAW 6,4: LET x=x
```

```
+10: LET y=y+4: GO TO 14
3020 IF z$="pnp" THEN CIRCLE x+6
,y,8: PLOT x,y: DRAW 2,0: DRAW 0
,5: DRAW 0,-10: DRAW 1,0: DRAW 0
,10: DRAW 1,0: DRAW 0,-10: DRAW
0,3: DRAW 4,-4: DRAW -4,4: DRAW
1,0: DRAW -1,0: DRAW 0,-1: DRAW
0,1: DRAW 0,2: DRAW 6,4: LET x=x
+10: LET y=y+4: GO TO 14
3050 REM Inductor
3500 INPUT "Select h or v: ";z$:
 GO SUB 8000
3510 IF z$="h" THEN DRAW 2,0: DR
AW 7,0,PI: DRAW -2,0: DRAW 7,0,P
I: DRAW -2,0: DRAW 7,0,PI: DRAW
2,0: LET x=x+21: GO TO 14
3520 IF z$="v" THEN DRAW 0,2: DR
AW 0,7,PI: DRAW 0,-2: DRAW 0,7,P
I: DRAW 0,-2: DRAW 0,7,PI: DRAW
0,2: LET y=y+21: GO TO 14
3550 REM Diode
4000 INPUT "Select h or v: ";z$:
 GO SUB 8000
4010 INPUT AT 0,0;"Cathode (c) o
r anode (a) first? ";k$: GO SUB
8000
4020 IF z$="h" AND k$="c" THEN D
RAW 0,6: DRAW 0,-12: DRAW 0,6: D
RAW 7,-6: DRAW 0,12: DRAW -7,-6:
 DRAW 7,6: DRAW 0,-6: LET x=x+7:
 GO TO 14
4030 IF z$="h" AND k$="a" THEN D
RAW 0,6: DRAW 0,-12: DRAW 7,6: D
RAW -7,6: DRAW 7,-6: DRAW 0,6: D
RAW 0,-12: DRAW 0,6 LET x=x+7:
GO TO 14
4040 IF z$="v" AND k$="c" THEN D
RAW 6,0: DRAW -12,0: DRAW 6,0: D
RAW -6,7: DRAW 12,0: DRAW -6,-7:
 DRAW 6,7: DRAW -6,0: LET y=y+7:
 GO TO 14
4050 IF z$="v" AND k$="a" THEN D
RAW 6,0: DRAW -12,0: DRAW 6,7: D
RAW 6,-7: DRAW -6,7: DRAW -6,0:
DRAW 12,0: DRAW -6,0 LET y=y+7:
 GO TO 14
4070 REM Battery
5500 INPUT "Select h or v: ";z$:
 GO SUB 8000
5510 INPUT "Pos(itive) or neg(at
ive) first? ";k$: GO SUB 8000
5520 IF z$="v" AND k$="pos" THEN
 DRAW -7,0: DRAW 14,0: PLOT x,y+
3: DRAW 3,0: DRAW -6,0: DRAW 3,0
: LET y=y+3: GO TO 14
5530 IF z$="v" AND k$="neg" THEN
 DRAW 3,0: DRAW -6,0: PLOT x,y+3
: DRAW -7,0: DRAW 14,0: DRAW -7,
0: LET y=y+3: GO TO 14
5540 IF z$="h" AND k$="pos" THEN
 DRAW 0,7: DRAW 0,-14: PLOT x+3,
y: DRAW 0,3: DRAW 0,-6: DRAW 0,3
: LET x=x+3: GO TO 14
5550 IF z$="h" AND k$="neg" THEN
 DRAW 0,3: DRAW 0,-6: PLOT x+3,y
: DRAW 0,-7: DRAW 0,14: DRAW 0,-
7: LET x=x+3: GO TO 14
5570 REM Switch
6000 INPUT "Select h or v: ";k$:
 GO SUB 8000
6010 IF k$="h" THEN DRAW 14,7: L
ET x=x+14: PLOT x,y: GO TO 14
6020 IF k$="v" THEN DRAW 7,14: L
ET y=y+14: PLOT x,y: GO TO 14
```



```
6050 REM Fuse
6500 INPUT "Select h or v: ";k$:
 GO SUB 6000
6510 IF k$="h" THEN DRAW 0,4: DR
AW 0,-8: DRAW 1,0: DRAW 0,8: DRA
W 1,0: DRAW 0,-8: DRAW 1,0: DRAW
 0,8: DRAW 10,0: DRAW 0,-8: DRAW
 -10,0: DRAW 10,0: DRAW 0,4: LET
 x=x+13: GO TO 14
6520 IF k$="v" THEN DRAW 4,0: DR
AW -8,0: DRAW 0,1: DRAW 8,0: DRA
W 0,1: DRAW -8,0: DRAW 0,1: DRAW
 8,0: DRAW 0,10: DRAW -8,0: DRAW
 0,-10: DRAW 0,10: DRAW 4,0: LET
 y=y+13: GO TO 14
8000 FOR z=1 TO 7: NEXT z: RETUR
N
8500 INPUT #1;"Add symbols on di
agram? (y/n)";s$
8510 IF s$="y" OR s$="Y" THEN GO
 TO 9000
8520 IF s$="n" OR s$="N" THEN GO
 TO 9800
9000 INPUT #1;"X-";xi: INPUT #1;
"Y-";yi: INPUT #1;"Symbols: ";b$
9100 PRINT AT xi,yi;b$: GO TO 90
00
9800 PRINT #1;"Do you want other
 design?(y/n)": PAUSE 0
9850 IF INKEY$="y" OR INKEY$="Y"
 THEN GO TO 9
9900 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
 THEN CLS : PRINT AT 10,10;"BYE!
!!": PAUSE 200: NEW
```





Το πρόγραμμα αυτό είναι ένα πολύ ωραίο παιχνίδι τύπου «shoot 'em up». Έχει καταπληκτικά γραφικά και ήχο.

Προσπαθείς ν' αποκρούσεις τους επιτιθεμένους εξωγήινους που έρχονται κατά κύματα.

Στην πρώτη «πίστα» κατευθύνεις το διαστημικό ακτινοβόλο σου και πυροβολείς τα εχθρικά διαστημόπλοια, προσπαθώντας να αποφύγεις και τους μετεωρίτες που πέφτουν. Σκοπός σου οι 4 άσπρες «ναυαρχίδες» του εχθρικού στόλου.

Όταν τις καταστρέψεις έρχεται ένα ταχύτατο αστρόπλοιο που κατεβαίνει επικίνδυνα. Πρέπει να σημαδέψεις και να το κτυπήσεις. Αν το καταφέρεις προχωράς στην επόμενη πίστα, που είναι σαν την πρώτη, μόνο που έχει περισσότερα «ουφάκια» και τώρα που επιτίθενται με βόμβες-βέλη. Πρόσεχε το χρόνο που έχεις. (Σε κάθε πίστα έχεις και λιγότερο).

Διαθέτεις 3 ακτινοβόλα και στην 5η και 10η πίστα παίρνεις κι άλλο ένα.

Δομή προγράμματος

1-130	Δημιουργία 1ης πίστας.
135-240	Κεντρική ρουτίνα - ρουτίνα ελέγχου μετεωριτών βομβών
500-530	Υπορουτίνα ελέγχου κινήσεων.
540-860	Υπορουτίνα ελέγχου πυροβολισμών.
1000-1095	Υπορουτίνα εκρήξεως ακτινοβόλου.
1300-1483	Δημιουργία 2ης πίστας και ελέγχου του αστρόπλοιου
1490-1499	Αλλαγή για τον επόμενο κύκλο.
2000-2110	Game Over.
5000—6030	Δημιουργία γραφικών.

Κώστας Ζηκίδης
Χολαργός
Αγίου Γερασίμου 9
τηλ. 6527024



```
  1 GO SUB 5000: LET HIGH=0
 10 POKE 23658,8: BORDER 1: PAP
ER 1: INK 7: CLS
 20 LET FLAG1=1: LET QUEEN=4: L
ET DROP=1: LET FLAG2=1: LET ST=1
: LET Z=5: LET MS=3: LET C$="":
 LET SC=0: LET TIME=300
 25 PRINT AT 10,11; INVERSE 1;
BRIGHT 1;"SPACE  WAR";AT 12,5;"*
© by Costas Zekides *"
 26 PRINT ''"LEFT=O"''"RIGHT=P"'
"FIRE=SPACE OR N"'"PAUSE=H": PAU
SE 0: CLS
 27 PRINT INVERSE 1;AT 10,12;"S
TAGE ";ST
 29 RESTORE 40
 30 FOR A=1 TO 8: READ B,C: BEE
P B,C: NEXT A
 40 DATA .1,11,.1,11,.8,16,.05,
11,.05,16,.05,11,.05,16,1,20
 50 LET A$="": LET B$="": L
ET N=21: LET M=14: LET D$=""
: LET F$=""
 60 LET I$="
                              "
 70 GO SUB 590: GO SUB 1500: PR
INT FLASH 1; BRIGHT 1;AT 2,11;"T
IME: ";TIME
 80 PRINT AT 6,14; INK 7; BRIGH
T 1;"";AT 8,7; INK 4; BRIGHT
 0;""
 85 PRINT AT 10,7; INVERSE 1; I
NK 5;"##################"
 90 LET H$="
": PRINT AT 12,4; INK 4;H$
100 IF ST>1 THEN PRINT AT 7,13;
 INK 4;"";AT 9,12;"
"
110 IF ST>2 THEN PRINT AT 5,0;
INK 4;"
   "
120 IF ST>3 THEN PRINT AT 8,7;
INK 5;""
125 IF ST>4 THEN PRINT AT 16,0;
INK 4;"
    "
130 PRINT AT N,M; INK Z;A$
135 GO SUB 998
140 FOR T=TIME TO 0 STEP -1
150 PRINT FLASH 1; BRIGHT 1;AT
2,18;"  ";AT 2,17;T
155 IF T=0 THEN PRINT AT XC,YC;
" ": GO TO 1100
160 GO SUB 500
170 IF FLAG1=2 THEN GO TO 200
180 PRINT AT 12,4; INK 4;H$
190 LET H$=H$(24)+H$(1 TO 23)
200 LET XC=XC+DROP: IF XC<=20 T
HEN PRINT AT XC-DROP,YC;" ";AT X
C,YC; INK 6;C$: GO TO 240
210 IF YC=M OR YC=M+1 OR YC=M+2
 THEN PRINT AT XC-DROP,YC;" ": G
O SUB 1000
220 PRINT AT XC-DROP,YC;" "
230 GO SUB 998
240 NEXT T
500 IF INKEY$="O" AND M>0 THEN
BEEP .01,-10: PRINT AT N,M;"   "
: LET M=M-1: PRINT AT N,M; INK Z
;A$
510 IF INKEY$="P" AND M<29 THEN
 BEEP .01,-10: PRINT AT N,M;"
": LET M=M+1: PRINT AT N,M; INK
Z;A$
1405 FOR A=0 TO -10 STEP -1/4: B
EEP .005,A: NEXT A
1406 BEEP .1,-5
1410 LET O=DROP+1: LET P=0: PRIN
T AT O,P; INK 0;D$: BEEP .01,50
1415 PRINT AT O,P; INK 0;D$: BEE
P .001,0: GO SUB 500
1420 IF P>=28 THEN PRINT AT O,P;
"    ": LET O=O+DROP+1: LET P=0:
 GO TO 1415
1425 IF O>=20 THEN BEEP .1,-30:
PRINT AT 20,P;"    ";AT 21,0;D$:
 BEEP .1,50: GO SUB 1000: GO SUB
 590: GO SUB 1500: GO TO 1390
1430 LET P=P+4: PRINT AT O,P-4;"
    "
1440 GO TO 1415
1450 IF P>=28 THEN PRINT AT O,P;
"    ": LET O=O+DROP+1: LET P=-4
1455 IF O>=20 THEN BEEP .1,-30:
PRINT AT 20,P;"    ";AT 21,0;D$:
 BEEP .1,50: GO SUB 1000: GO SUB
 590: GO SUB 1500: GO TO 1390
1460 LET P=P+4: PRINT AT O,P-4;"
    ": PRINT AT O,P; INK 0;D$
1470 RETURN
1480 BORDER 7: PRINT AT O,P; INK
 7; FLASH 1; BRIGHT 1;"": FO
R A=-30 TO -50 STEP -1: BEEP .05
,A: NEXT A
1483 FOR A=1 TO 10: BEEP .05,A*5
: LET SC=SC+100: GO SUB 590: NEX
T A
1490 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS : RESTORE
1493 IF ST>5 THEN LET TIME=150:
GO TO 1495
1494 IF ST<=5 THEN LET TIME=300-
ST*30
1495 LET FLAG2=1: LET DROP=2: LE
T Z=5: LET C$=""
1497 LET FLAG1=1: LET ST=ST+1: L
ET QUEEN=4
1498 IF ST=5 OR ST=10 THEN LET M
S=MS+1: GO SUB 1500: BEEP 1,17:
BEEP 1,22
1499 GO TO 27
1500 PRINT AT 1,0;"*    YOUR REM
AINING SHIPS:";MS;AT 1,31;"*": R
ETURN
2000 IF MS>0 THEN GO TO 1001
2010 FLASH 1: BRIGHT 1: CLS
2020 BEEP 2,-50
2040 FLASH 0: BRIGHT 0: PAPER 5:
 BORDER 1: INK 2: CLS : PRINT AT
 10,10; FLASH 1;"*GAME OVER*"
2045 PRINT AT 15,0; INK 1;"  IF
YOU WANNA PLAY PRESS ""P"", O
THERWISE JUST PRESS ""N"" -AND
YOUR ZX WILL COMITT SUICIDE !"
2050 IF SC>HIGH THEN LET HIGH=SC
2090 IF INKEY$="N" THEN STOP
2100 IF INKEY$="P" THEN GO TO 10
2110 GO TO 2090
2300 IF K-1<>12 THEN RETURN
2305 IF L<>27 THEN LET H$(L-2)="
 "
2310 IF L=27 THEN LET H$(1)=" "
2320 IF H$="
  " THEN PRINT AT 10,0;I$;AT 1
2,0;I$: LET FLAG1=2
2330 RETURN
```

```
5000 RESTORE 6000: FOR A=65368 T
O 65535
5010 READ B: POKE A,B
5020 NEXT A
5030 RETURN
6000 DATA 0,16,143,127,102,230,1
27,63,24,219,255,255,102,102,255
,0,0,8,241,254,102,103,254,252,2
4,24,60,60,60,60,90,90,86,85,216
,186,69,146,228,73,60,126
6010 DATA 219,255,189,165,165,36
,1,3,15,127,234,213,255,107,128,
192,240,254,87,171,255,214,0,60,
126,255,255,126,60,0,0,66,66,66,
66,231,66,0,24,189
6020 DATA 165,255,231,189,24,102
,24,24,60,60,126,126,60,24,0,195
,195,195,195,195,195,0,0,224,240
,248,255,255,31,0,0,0,0,0,255,25
5,255,252,0,0,0,0,0,240
6030 DATA 255,0,0,0,0,160,82,151
,167,90,126,255,153,255,231,189,
195,126,82,73,62,251,239,60,162,
73,84,170,125,190,125,190,85,42,
126,219,165,126,36,36,126,195
```



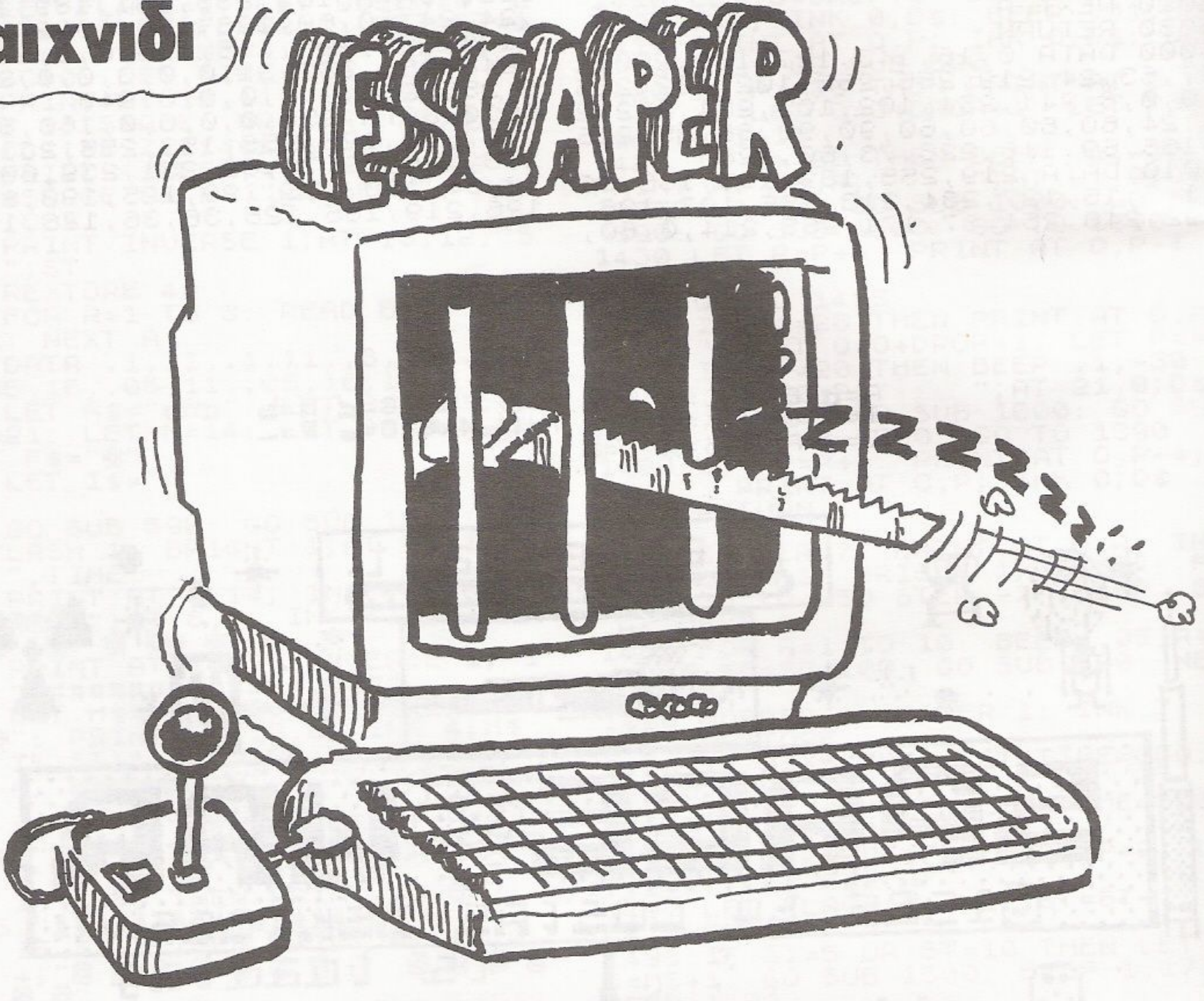


ΤΕΛΟΣ



SPECTRUM

παιχνιδι



Tο πρόγραμμα αυτό είναι ένα παιχνίδι. Σκοπός του είναι να καταφέρετε να φύγετε από το μέρος που έχετε κλειδωθεί.

Για να κατορθώσετε κάτι τέτοιο πρέπει να παρατηρείτε με προσοχή οτιδήποτε υπάρχει στην οθόνη.

Αποτελείται από 5 πίστες · απ᾽ αυτές οι 2 είναι κάτω από τις υπόλοιπες (υπόγειες).

Τα πλήκτρα χειρισμού είναι: o=αριστερά, p=δεξιά, q=πάνω m=fire.

Το παιχνίδι αυτό είναι λίγο δύσκολο γι᾽ αυτό μην τα παρατήσετε με την πρώτη, προσπαθήστε λίγο!

(Αν δείτε πουθενά στην οθόνη το σήμα «IRON HOUSE» μη παραξενευείτε, είναι κάτι σαν το ULTIMATE play the game, OCEAN κ.λπ).

Δομή προγράμματος:

3-527	1η πίστα
528-536	2η πίστα
590-690	3η πίστα
695-795	4η πίστα
796-890	5η πίστα
895-1175	η ρουτίνα που χρησιμοποιείται για αρχή
7080-8070	Game over.

Για να σώσετε το πρόγραμμα σε κασέτα, αφού το πληκτρολογήσετε δώστε SAVE "Escaper" LINE 1 και για να σώσετε τα γραφικά αφού τα πληκτρολογήσετε δώστε: SAVE "Graphics" CODE USR "a", 136.

Θωμάς Αναγνώστου
Ξάνθου 17
Γαλάτσι 11146
Αθήνα

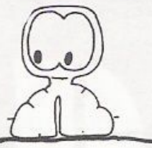
Program ESKAPER

RGM

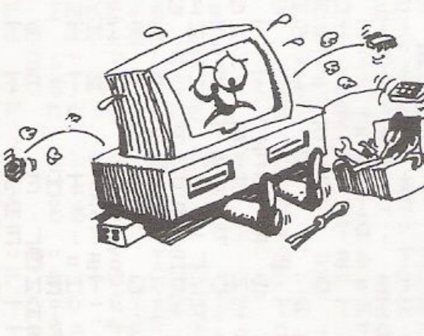
```
1 LOAD ""CODE : GO TO 1000
3 REM 1st section
30 BORDER 0: PAPER 7: INK 0: LET lll=0: LET lll=0: LET ll=0: LET xxx=0: LET xx=0: LET i=15: CLS
40 FOR n=16 TO 21: PRINT PAPER 2;AT n,0;"               ": NEXT n
75 LET nn=0: LET kk=100: LET k=100: LET q=3: LET l=0
80 FOR n=0 TO 15: PRINT AT n,0;"                ": NEXT n
85 FOR n=16 TO 21: PRINT PAPER 2;AT n,15;" ": NEXT n
105 PRINT PAPER 0;AT 7,0;"                                "
110 PLOT 114,144: DRAW 20,0: DRAW 0,13: DRAW -20,0: DRAW 0,-13: DRAW 5,0: DRAW 5,5: DRAW 5,-5: DRAW -5,5: DRAW 0,1: DRAW 0,-6: CIRCLE 124,152,2
115 PRINT PAPER 4;AT 1,11;"Toll Post"
125 PLOT 114,156: DRAW -30,0: PLOT 134,156: DRAW 29,0: DRAW 0,14: DRAW -79,0: DRAW 0,-14
130 PLOT 0,48: DRAW 45,0: DRAW 0,2: DRAW -45,0: DRAW 0,-2: PLOT 2,50: DRAW 0,2: DRAW 41,0: DRAW 0,-2
140 PLOT 4,52: DRAW 0,2: DRAW 37,0: DRAW 0,-2
145 FOR n=0 TO 6 STEP 3: PLOT 8+n,54: DRAW 0,28
147 PLOT 37-n,54: DRAW 0,28
150 NEXT n
155 PLOT 4,54: DRAW 4,4: PLOT 41,54: DRAW -4,4
156 PLOT 15,54: DRAW 10,0: PLOT 15,55: DRAW 15,0
158 PLOT 8,78: DRAW -4,4: PLOT 14,78: DRAW 4,4
160 PLOT 31,78: DRAW -4,4: PLOT 37,78: DRAW 4,4
162 PLOT 4,82: DRAW 37,0: DRAW -18.5,10: DRAW -18.5,-10
164 PLOT 12,84: DRAW 22,0: DRAW -11.5,6: DRAW -11.5,-6
168 FOR n=0 TO 8 STEP 3: PLOT 255-n,48: DRAW 0,127
169 PLOT 0+n,120: DRAW 0,55: NEXT n
172 FOR n=0 TO 8 STEP 3: PLOT 255-n,48: DRAW 0,64: NEXT n
176 FOR n=0 TO 128 STEP 3: PLOT 255,48+n: DRAW -5,0: NEXT n
178 FOR n=0 TO 56 STEP 3: PLOT 0,120+n: DRAW 5,0: NEXT n
179 PRINT AT 3,11;"■"
180 PLOT 85,144: DRAW 30,0
181 IF nn=2 THEN PRINT AT 17,0;"■"
183 LET p=8: LET o=29:
184 PRINT AT 20,0;"Lives";AT 21,2;q
185 LET b$="■": LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■"
186 PRINT AT 19,25;"ENERGY";AT 20,25;"OF DOG";AT 21,26;k;" % "
187 PRINT PAPER 4;AT 16,0;"Things"
188 PRINT PAPER 4;AT 16,20;"Your Energy";AT 17,25;kk;" % "
200 LET a$=INKEY$
201 IF a$="m" AND p+1=o AND nn=0 THEN LET k=k-30: PRINT AT 19,25;"ENERGY";AT 20,25;"OF DOG";AT 21,26;k;" % ": PRINT AT i,p;" ";AT i-1,p;" ";AT i-2,p;" ";AT i,o;" ";AT i,o+1;" ": GO TO 183
202 IF a$="m" AND c$="■" AND nn=0 THEN LET kk=kk-5: PRINT PAPER 4;AT 17,25;kk;" % ": PRINT AT i-1,p+1;"■": PAUSE 5: PRINT AT i-1,p+1;" "
203 IF a$="m" AND nn=1 AND p=o THEN PRINT AT 17,0;"■": LET nn=2: LET l=1
204 IF nn=2 THEN PRINT AT i,o;"  "
205 IF (p=o OR p=o+1) AND nn=0 AND i<>6 THEN BEEP .1,10: LET q=q-1: PRINT AT 21,2;q: PRINT AT i,p;" ";AT i-1,p;" ";AT i-2,p;" ": PRINT AT i,p+1;" ";AT i,p-1;" ": GO TO 183
206 IF kk=0 THEN GO TO 7080
207 IF i=6 AND p=1 AND a$="o" THEN GO TO 530
208 IF i=6 AND p=15 THEN LET kk=kk-10: PRINT PAPER 4;AT 17,25;kk;" % "
210 IF a$="p" AND p<30 THEN LET p=p+1: PRINT AT i-2,p-1;" ";AT i-1,p-1;" ";AT i,p-1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■"
212 IF p=30 AND a$="p" THEN GO TO 600
215 IF i=6 THEN LET ww=0
216 IF i=15 THEN LET ww=6
220 IF a$="o" AND p>ww THEN LET p=p-1: PRINT AT i-2,p+1;" ";AT i-1,p+1;" ";AT i,p+1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■"
230 PRINT AT i,p;c$;AT i-1,p;d$;AT i-2,p;e$
232 IF l=1 AND ll=1 THEN FOR n=7 TO 0 STEP -1: BEEP .01,20: BORDER n: NEXT n: PRINT #0;AT 0,0;"1st code ""111222""": LET lll=1: LET ll=0: LET l=0
235 IF p=ww THEN GO SUB 510
240 IF nn=0 THEN LET a=INT (RND*100)
241 IF k<0 THEN PRINT PAPER 2;AT 19,25;"      ";AT 20,25;"      ";AT 21,25;"      "
242 IF k=0 AND nn=1 THEN PRINT AT i,o;"■"
243 IF a$="n" AND nn=2 THEN LET nn=1: PRINT AT 17,0;" "
245 IF a>50 AND o<29 AND nn=0 THEN LET o=o+1: PRINT AT 15,o-1;" ": LET b$="■"
246 IF k<0 THEN LET k=0: LET nn=1: PRINT AT i,o+1;" "
247 IF a<40 AND o>6 AND nn=0 THEN LET o=o-1: PRINT AT 15,o+2;" ": LET b$="■"
```



```
248 IF nn=0 THEN PRINT AT 15,o;b$
250 IF q=-1 THEN GO TO 7080
500 GO TO 200
510 PRINT AT 15,p;" ";AT 14,p;" ";AT 13,p;" ": PRINT AT 14,2;c$;AT 13,2;d$;AT 12,2;e$
520 IF INKEY$="p" THEN LET p=p+1: PRINT AT 14,2;" ";AT 13,2;" ";AT 12,2;" ": PRINT AT 15,p;c$;AT 14,p;d$;AT 13,p;e$: RETURN
521 IF nn=0 THEN LET a=INT (RND*100)
522 IF a>50 AND o<29 AND nn=0 THEN LET o=o+1: PRINT AT 15,o-1;" ": LET b$="■"
523 IF a<40 AND o>6 AND nn=0 THEN LET o=o-1: PRINT AT 15,o+2;" ": LET b$="■"
524 IF nn=0 THEN PRINT AT 15,o;b$
525 PAUSE 3
526 IF INKEY$="o" THEN GO TO 530
527 GO TO 520
528 REM 2nd section
530 FOR n=0 TO 15: PRINT AT n,0;"                                ": NEXT n
531 PRINT PAPER 2;AT 19,25;"       ";AT 20,25;"       ";AT 21,25;"       "
535 PRINT AT 12,0;"Fast food"
540 PLOT 0,48: DRAW 0,32: DRAW 70,0: DRAW 0,-8: DRAW -69,0: DRAW 0,-24: DRAW 44,0: DRAW 0,12: DRAW -44,0
542 FOR n=0 TO 44 STEP 3: PLOT 0+n,48: DRAW 0,12: NEXT n
543 PRINT PAPER 0;AT 7,25;"0000000"
544 PLOT 200,72: DRAW 0,39: PLOT 210,72: DRAW 0,39
545 FOR n=0 TO 38 STEP 5: PLOT 200,72+n: DRAW 10,0: NEXT n
548 PLOT 40,60: DRAW -3,3: DRAW -3,-3: PLOT 37,60: DRAW 0,4: CIRCLE 37,66,2
549 LET p=31
550 LET z$=INKEY$
551 IF l=1 AND ll=1 THEN FOR n=7 TO 0 STEP -1: BEEP .01,n: BORDER n: NEXT n: PRINT #0;AT 0,0;"1st code ""111222""": LET lll=1: LET l=0: LET ll=0
555 IF z$="p" AND p<31 THEN LET p=p+1: PRINT AT i,p-1;" ";AT i-1,p-1;" ";AT i-2,p-1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■"
560 IF z$="o" AND p>6 THEN LET p=p-1: PRINT AT i,p+1;" ";AT i-1,p+1;" ";AT i-2,p+1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■"
565 PRINT AT i,p;c$;AT i-1,p;d$;AT i-2,p;e$
567 IF z$="q" AND p=25 THEN PRINT AT i,p;" ";AT i-1,p;" ";AT i-2,p;" ": LET i=6: PRINT AT i,p;c$;AT i-1,p;d$;AT i-2,p;e$
568 IF i=6 AND p=24 THEN LET xx=1
569 IF xx=1 AND i<>15 THEN LET i=i+1: PRINT AT i-3,24;" ": PRINT AT i,24;c$: GO TO 569
573 IF p=31 AND z$="p" THEN GO TO 80
575 IF i=15 THEN LET xx=0
580 IF p=6 THEN PRINT AT 17,1;"■": LET ll=1: LET p=p+1: PRINT AT i,p-1;" ";AT i-1,p-1;" ";AT i-2,p-1;" ": LET xxx=1
583 IF xxx=1 THEN LET kk=kk-5: PRINT PAPER 4;AT 17,25;kk;" % ": LET xxx=0
585 IF kk<=0 THEN GO TO 7080
586 GO TO 550
590 REM 3rd section
600 FOR n=0 TO 15: PRINT AT n,0;"                                ": NEXT n
601 PRINT PAPER 0;AT 7,0;"0000000"
603 PLOT 55,72: DRAW 0,39: PLOT 45,72: DRAW 0,39: FOR n=0 TO 38 STEP 5: PLOT 45,72+n: DRAW 10,0: NEXT n
605 PLOT 255,48: DRAW -25,0: PLOT 255,80: DRAW -25,0: FOR n=0 TO 25 STEP 5: PLOT 255-n,48: DRAW 0,32: NEXT n: PLOT 255,80: DRAW -25,0,2
607 LET bb=0: IF lll=1 THEN PRINT AT 17,0;" ": PRINT AT 17,0;"■"
608 PRINT PAPER 2;AT 21,25;"       ";AT 20,25;"       ";AT 19,25;"       "
609 LET kkk=0: LET mm=0: LET p=0: LET pp=0: LET ppp=31
610 LET s$=INKEY$
620 IF s$="p" AND p<27 THEN LET p=p+1: PRINT AT i,p-1;" ";AT i-1,p-1;" ";AT i-2,p-1;" ": LET e$="■": LET d$="■": LET c$="■"
621 IF kk<=0 THEN GO TO 7080
625 IF s$="o" AND p>0 THEN LET p=p-1: PRINT AT i,p+1;" ";AT i-1,p+1;" ";AT i-2,p+1;" ": LET e$="■": LET d$="■": LET c$="■"
630 PRINT AT i,p;c$;AT i-1,p;d$;AT i-2,p;e$
640 IF p>ppp THEN LET ppp=ppp+0.5: LET k$="■": PRINT AT pp,ppp-1;" "
645 IF p<ppp THEN LET ppp=ppp-0.5: LET k$="■": PRINT AT pp,ppp+0.5;" "
650 IF i>pp THEN LET pp=pp+0.5: PRINT AT pp-1,ppp;" "
655 PRINT AT pp,ppp;k$
657 IF SCREEN$ (i+1,p)<>"O" THEN LET mm=1
660 IF mm=1 AND i<>15 THEN LET i=i+1: PRINT AT i-3,p;" ": PRINT AT i,p;"■";AT i-1,p;"■";AT i-2,p;"■": GO TO 668
669 IF p=ppp AND i=pp THEN LET kk=kk-15: PRINT PAPER 4;AT 17,25;kk;" % "
670 IF i=15 AND p=6 AND s$="q" THEN LET i=6: PRINT AT 15,6;" ";AT 14,6;" ";AT 13,6;" ";AT i,p;c$;AT i-1,p;d$;AT i-2,p;e$
```



```
675 IF p=0 AND s$="o" THEN GO TO 80
680 IF s$="m" AND p=27 THEN FOR n=16 TO 21: PRINT AT n,15;" ": NEXT n: LET kkk=1
682 IF p=15 AND kkk=1 THEN LET bb=1
685 IF bb=1 AND i<>20 THEN LET i=i+1: PRINT AT i-3,15;" ";AT i,15;"■";AT i-1,15;"■";AT i-2,15;"■": GO TO 685
689 IF bb=1 THEN GO TO 700
690 GO TO 610
695 REM 4th section
700 LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■": LET v=1: FOR n=0 TO 15: PRINT AT n,0;"                                ": NEXT n
701 PRINT AT i,p;" ";AT i-1,p;" ";AT i-2,p;" ": FOR n=16 TO 21: PRINT PAPER 2;AT n,15;" ": NEXT n
703 LET hh=0: LET i=0: LET p=15: LET q=1: LET w=1
704 IF i<>15 THEN LET i=i+1: PRINT AT i-3,p;" ": PRINT AT i-2,p;e$;AT i-1,p;d$;AT i,p;c$: GO TO 704
705 LET g$=INKEY$
706 PRINT PAPER v;AT 12,0;"      ";AT 13,0;"      ";AT 14,0;"      ";AT 15,0;"      ": LET v=v+1
707 IF v=7 THEN LET v=1
708 IF g$="p" AND p<31 THEN LET p=p+1: PRINT AT i,p-1;" ";AT i-1,p-1;" ";AT i-2,p-1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■"
709 IF g$="o" AND p>0 THEN LET p=p-1: PRINT AT i,p+1;" ";AT i-1,p+1;" ";AT i-2,p+1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET e$="■"
711 PRINT AT i,p;c$;AT i-1,p;d$;AT i-2,p;e$
715 IF p=31 AND g$="p" THEN GO TO 800
720 IF p<4 AND g$="m" AND lll=1 THEN FOR n=7 TO 0 STEP -1: BEEP .01,20: BORDER n: NEXT n: PRINT #0;AT 1,0;"2nd code ""222111""": LET llll=1: LET hh=4
725 IF q<p THEN LET q=q+0.5: PRINT AT w,q-1;" "
730 IF q>p THEN LET q=q-0.5: PRINT AT w,q+1;" "
735 IF i>w THEN LET w=w+0.5: PRINT AT w-1,q;" "
740 PRINT INK hh;AT w,q;"■"
741 IF p<4 AND g$="m" THEN LET hh=4
742 IF (w=15 OR w=14 OR w=13) AND q=p AND hh=0 THEN LET kk=kk-15: PRINT PAPER 4;AT 17,25;kk;" %"
745 IF (w=15 OR w=14 OR w=13) AND q=p AND hh=4 THEN GO TO 600
750 IF kk<=0 THEN GO TO 7080
795 GO TO 705
796 REM 5th section
800 FOR n=0 TO 15: PRINT AT n,0;"                                ": NEXT n
820 FOR n=0 TO 60 STEP 5: PLOT 120+n,48: DRAW 0,80: NEXT n
825 PLOT 120,48: DRAW 60,0: PLOT 120,128: DRAW 60,0
830 CIRCLE 125,80,3
835 PLOT 181,60: DRAW 0,10: PLOT 181,105: DRAW 0,10
840 IF llll=0 THEN PRINT AT 4,16;"CLOSE"
845 IF llll=1 THEN PRINT AT 4,16;" OPEN"
848 LET i=15: LET p=0
850 LET i$=INKEY$
860 IF i$="p" AND p<14 THEN LET p=p+1: PRINT AT i,p-1;" ";AT i-1,p-1;" ";AT i-2,p-1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET a$="■"
865 IF i$="o" AND p>0 THEN LET p=p-1: PRINT AT i,p+1;" ";AT i-1,p+1;" ";AT i-2,p+1;" ": LET c$="■": LET d$="■": LET a$="■"
866 PRINT AT i,p;c$;AT i-1,p;d$;AT i-2,p;e$
870 IF p=14 AND i$="p" AND llll=1 THEN GO TO 900
875 IF p=0 AND i$="o" THEN LET i=15: LET p=31: LET q=1: LET w=1: FOR n=0 TO 15: PRINT AT n,0;"                                ": NEXT n: GO TO 705
890 GO TO 850
895 REM The start
900 CLS : PRINT #0;AT 0,0;"                                "
910 PRINT INK 2;AT 0,8;"CONGRATULATIONS"
920 PRINT AT 10,3;"You eskape from this place"
930 PRINT #0;AT 1,12;"W A I T": FOR n=0 TO 200: NEXT n
1000 PAPER 5: CLS : LET a$="PROGRAM BY THOMAS ANAGNOSTOU. MUSIC BY ANTONIS ATSAROS © 1987!!!"
1010 FOR n=0 TO LEN a$: PRINT AT 0,0;a$(1 TO n): NEXT n
1020 PRINT AT 10,9;"E S K A P E R"
1030 PRINT AT 15,11;"COMPANY:"
1035 PRINT AT 16,2;"I  R  O  N   H  O  U  S  E"
1036 PRINT #0;AT 1,3;"PRESS ""SPACE""TO CONTINUE"
1040 FOR n=0 TO 85
1042 IF INKEY$=" " THEN RUN 30
1045 READ c,d: BEEP c,d
1046 NEXT n
1050 DATA .3,12,.3,14,.3,16,.3,14,.3,12,.4,16
1060 DATA .3,12,.3,14,.3,16,.3,14,.3,12,.4,16
1065 DATA .3,11,.3,12,.3,14,.3,12,.3,11,.4,14
1070 DATA .3,11,.3,12,.3,14,.3,12,.3,11,.4,14
1075 DATA .3,9,.3,11,.3,12,.3,11,.3,9,.4,12
1080 DATA .3,9,.3,11,.3,12,.3,11,.3,9,.4,12
1090 DATA .3,11,.3,9,.4,7,.2,5,.3,7,.3,5,.5,4
```

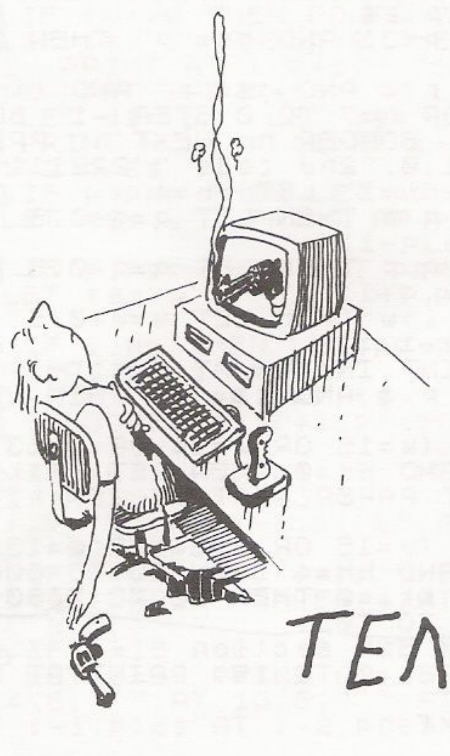


```
1100 DATA .5,7,.5,11,.6,14
1105 DATA .3,12,.3,14,.3,16,.3,1
4,.3,12,.4,16
1110 DATA .3,12,.3,14,.3,16,.3,1
4,.3,12,.4,16
1120 DATA .3,11,.3,12,.3,14,.3,1
2,.3,11,.4,14
1130 DATA .3,11,.3,12,.3,14,.3,1
2,.3,11,.4,14
1140 DATA .3,9,.3,11,.3,12,.3,11
,.3,9,.4,12
1150 DATA .3,9,.3,11,.3,12,.3,11
,.3,9,.4,12
1170 DATA .5,7,.5,11,.6,14,.6,7
1175 RUN 1000
2000 REM Game over
7080 FOR n=0 TO 21: PRINT AT n,0
;"
  ": NEXT n
7085 PRINT #0;AT 0,0;"

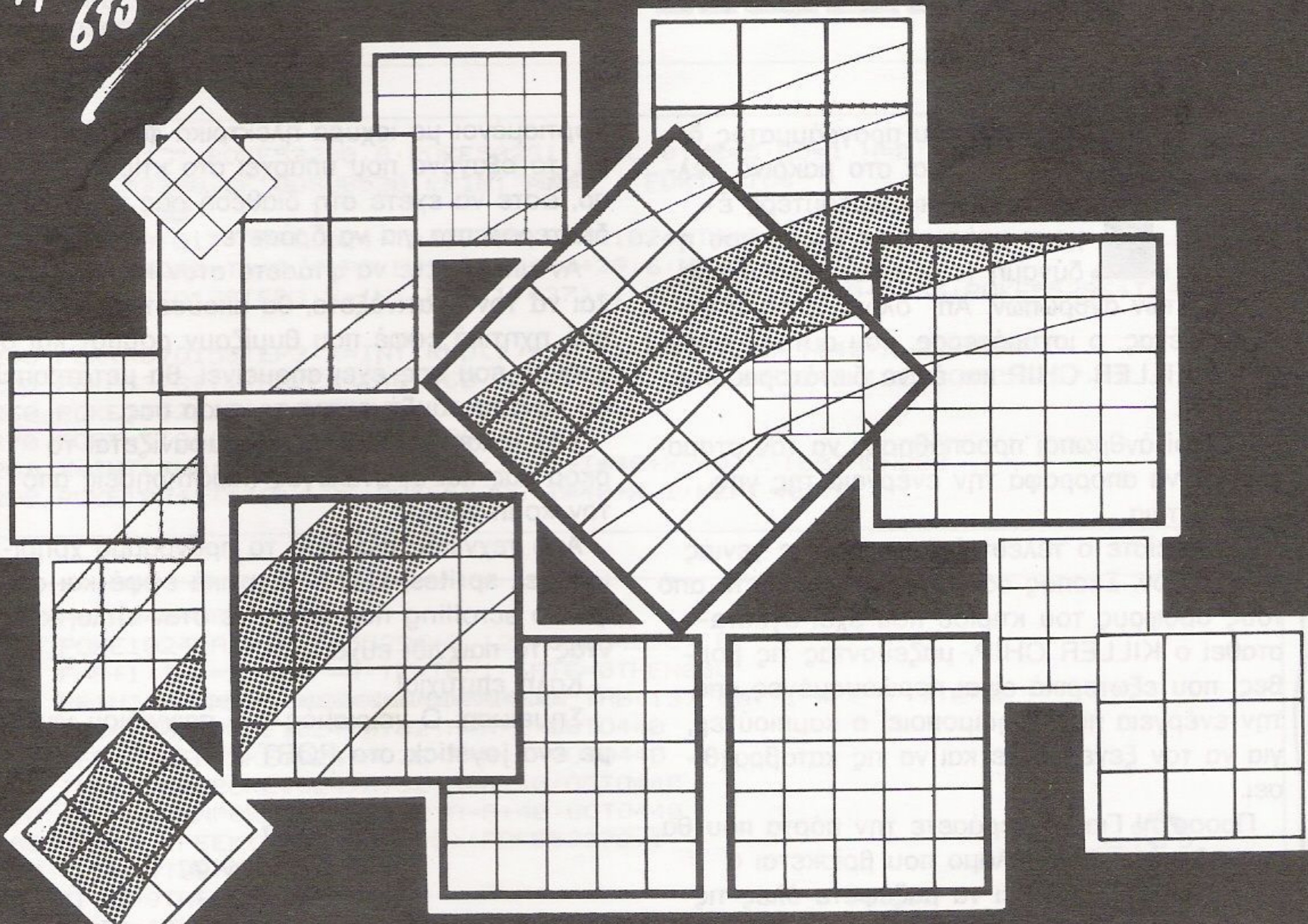
                     "
7090 FOR b=0 TO 3
8000 FOR n=7 TO 0 STEP -1
8003 BEEP .005,0
8005 PRINT INK 7; PAPER n;AT 10,
11;"GAME OVER"
8006 NEXT n
8007 NEXT b
8010 LET a$="Program by Thoma An
agnostou
      "
8020 LET b$="Music By Antonis At
saros
      "
8030 FOR n=1 TO LEN a$: PRINT PA
PER 3;AT 0,0;a$(1 TO n);AT 0,n;"
©"
8035 BEEP .005,40
8040 NEXT n
8045 PRINT AT 0,n-1;" "
8050 FOR n=1 TO LEN b$: PRINT PA
PER 4;AT 21,0;b$(1 TO n);AT 21,n
;"©"
8053 BEEP .005,50
8055 NEXT n
8060 PRINT AT 21,n-1;" "
8070 PRINT #0;AT 1,0;"       PRESS
ANY KEY CONTINUE         ": PAUSE 0
: GO TO 1000
```

```
8090 FOR n=USR "a" TO USR "q"+7:
 READ a:POKE n,a:NEXT n
9000 DATA 124,250,250,246,226,19
4,254,48
9010 DATA 48,72,132,178,178,178,
191,159
9020 DATA 130,124,68,36,36,36,46
,30
9030 DATA 0,96,240,255,111,12,8,
8
9040 DATA 0,0,0,248,244,244,114,
16
9060 DATA 0,0,0,31,47,47,78,8
9065 DATA 0,6,15,255,246,48,16,1
6
9070 DATA 62,95,95,111,71,67,63,
12
9080 DATA 12,18,33,77,77,77,249,
241
9090 DATA 65,62,34,36,36,36,228,
252
9100 DATA 0,0,0,0,0,128,252,224
9110 DATA 255,129,231,129,153,66
,126,60
9120 DATA 13,30,47,93,186,244,10
4,176
9130 DATA 63,65,130,76,40,72,136
,120
9140 DATA 0,0,4,131,194,124,16,2
4
9150 DATA 0,0,32,193,67,62,8,24
9160 DATA 0,4,162,127,162,4,0,0
```

```
 "A"=      "B"=      "C"=      "D"=
      "E"=      "F"=      "G"=
"H"=      "I"=      "J"=      "K"=
     "L"=      "M"=      "N"=
O"=      "P"=      "Q"=
```

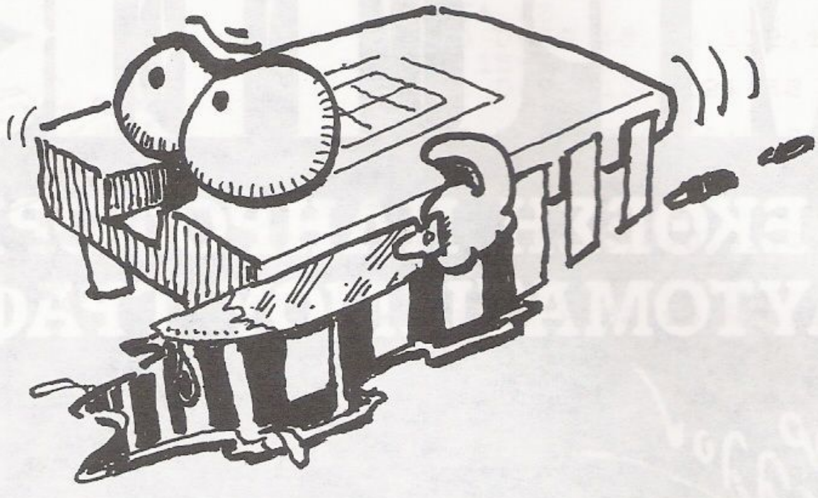


ΤΕΛΟΣ



COMMODORE

παιχνίδι



KILLER - CHIP

Η υπόθεση του προγράμματος διαδραματίζεται στο μακρινό μέλλον, όπου οι κομπιούτερς έχουν φτάσει σε επίπεδο που η δύναμή τους είναι μεγαλύτερη κι από των ανθρώπων. Απ' όλους αυτούς ξεχώρισε ένας, ο ισχυρότερος, που αυτοαποκαλέστηκε KILLER CHIP και έγινε δικτάτορας της γης.

Πολλοί άνθρωποι προσπάθησαν να τον σταματήσουν να απορροφά την ενέργεια της γης, αλλά μάταια.

Εσείς είστε ο τελευταίος αυτής της γενιάς πολεμιστών. Σκοπός σας είναι να περάσετε από τους ορόφους του κτιρίου που έχει εγκατασταθεί ο KILLER CHIP, μαζεύοντας τις βόμβες, που εξωτερικά είναι περιλουσμένες από την ενέργεια που χρησιμοποιεί ο κομπιούτερ, για να τον ξεγελάσετε και να τις καταβροχθίσει.

Προσοχή! Για να περάσετε την πόρτα που θα σας οδηγήσει στο θάλαμο που βρίσκεται ο KILLER CHIP, πρέπει να μαζέψετε όλες τις βόμβες που βρίσκονται στο κτίριο.

Οι κίνδυνοι που παραμονεύουν είναι οι σκελετοί των προγόνων σας, που τώρα τους καθοδηγεί ο κομπιούτερ και οι τοίχοι που είναι επιφορτισμένοι με ισχυρά ηλεκτρικά φορτία. Ακόμα, το οξυγόνο που υπάρχει στο κτίριο είναι τόσο, ώστε να έχετε στη διάθεσή σας μόνο 30 δευτερόλεπτα για να δράσετε.

Αν μπορέσετε να φτάσετε στον κομπιούτερ και να τον ανατινάξετε, θα ακούσετε μια σειρά από ηχητικά εφφέ που θυμίζουν ρομπότ και ο χρόνος που σας έχει απομείνει, θα μετατραπεί σε πόντους αυξάνοντας το σκορ σας.

Στο τέλος του παιχνιδιού εμφανίζεται το σκορ σας και οι ανάλογες παρατηρήσεις από τον κομπιούτερ.

Από τεχνικής πλευράς το πρόγραμμα χρησιμοποιεί, sprites, U.D.G. ηχητικά εφφέ και οριζόντιο scrolling που θα δείτε στον τίτλο, κάνοντας το παιχνίδι ευχάριστο.

Καλή επιτυχία!

Σημείωση: Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με ένα joystick στο PORT 2.

Φιλικά

Τάσος Τζημορώτας
Ολύμπου 138
Θεσσαλονίκη
Τηλ. (031-213394)
Τ.Κ. 54635

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

150-160	Φόρτωμα γραφικών, τίτλος
170-290	Εμφάνιση της κύριας οθόνης
300-430	Η κύρια ρουτίνα του προγράμματος
440-520	Έλεγχος για τη θέση του χαρακτήρα
530-670	Το σκορ, ο ήχος της βόμβας, αφαίρεση ζωής
680-890	Game over και χαρακτηρισμός του σκορ
900-1040	Ανατίναξη του KILLER CHIP.
1050-1240	Γραφικά
1250-1450	Ο τίτλος



```
100 REM *********************
110 REM *** KILLER  CHIP ***
120 REM *** WRITTEN 1986 ***
130 REM *** T. GIMOROTAS ***
140 REM *********************
150 IFPEEK(53272)<>31THENGOSUB1050:POKE53272,31
160 GOSUB1250
```

```
170 PRINT"▯":POKE53280,8:POKE53281,0:SC=0:ME=5:RO=1:N=0:TE=30:CF=2
180 POKE53280,CF:GOSUB530:PRINT"▒▒▒▒";:FORT=1TO6
190 PRINT"▒▒                                      ■":PRINT:NEXT:PRINT"▒"
200 FORT=3TO17:POKE1024+T*40,160:POKE1024+T*40+39,160
210 POKE55296+T*40,6:POKE55296+T*40+39,6:NEXT
220 FORT=5TO17STEP3:X=INT(RND(1)*37)+1:POKE1024+T*40+X,35:POKE55296+T*40+X,7
230 NEXT
240 FORT=6TO15STEP3:X=INT(RND(1)*37)+1:POKE1024+T*40+X,32:NEXT
250 POKE53269,1:POKE53248,160:POKE53249,56:POKE2040,192:POKE53287,12
260 POKE1162,158:POKE55434,5
270 FORT=4TO16STEP3:FORI=1TO6
280 X=INT(RND(1)*37)+1:IFPEEK(1024+T*40+X-40)<>160THEN280
290 POKE1024+T*40+X,36:POKE55296+T*40+X,1:NEXT:NEXT
```

```
300 A=17*40+38:C=0
310 POKE1024+A,0:POKE55296+A,12:POKE54296,15
320 F=F+1:IFF=9THENF=0:TE=TE-1:IFTE=0THEN630
330 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"TAB(13)"▒▒T I M E : ";TE"■ "
340 IFC=1THENPOKE1024+A,32:A=A-1:GOTO440
350 IFC=2THENPOKE1024+A,32:A=A+1:GOTO440
360 IFC=3THENPOKE1024+A,32:A=A-40:GOTO440
370 IFC=4THENPOKE1024+A,32:A=A+40:GOTO440
380 JO=15-(PEEK(56320)AND15):POKE53279,1
390 IFJO=4THENC=1
400 IFJO=8THENC=2
410 IFJO=1THENC=3
420 IFJO=2THENC=4
430 POKE54296,0:GOTO310
```



```
440 REM *** POSITIONS ***
450 IFPEEK(1024+A)=160THEN630
460 IFPEEK(1024+A)=35THENSC=SC+10:N=N+1:GOSUB580:GOTO510
470 IFPEEK(1024+A)=36THEN630
480 IFPEEK(1024+A)=158ANDN<5THEN630
490 IFPEEK(53279)AND1=1THEN900
500 GOTO380
510 IFN=5THENPOKE1162,32:GOSUB530:GOTO380
520 GOSUB530:GOTO380
```



```
530 REM *** GAME MESSAGES ***
540 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";
550 PRINTTAB(13)"▓S C O R E  :";SC:PRINTTAB(13)"◢R O O M   :";RO
560 PRINTTAB(13)"▓■M E N    :"ME
570 RETURN
580 REM *** TAKING BOMB SOUND ***
590 POKE1024+A,0:POKE55296+A,12
600 POKE54296,15:POKE54277,9
610 POKE54273,200:POKE54276,33:FORT=100TO32STEP-2:POKE54278,T:NEXT
620 POKE54276,0:RETURN
630 REM *** LOOSE LIFE ***
640 POKE54296,15:POKE54277,9:POKE54276,129:POKE54273,100
650 FORT=1TO100:POKE53280,T:POKE53281,T:NEXT:POKE53280,8:POKE53281,0:N=0
660 POKE54273,0:ME=ME-1:IFME=0THEN680
670 PRINT"▯":TE=30:GOTO180
```

```
680 REM *** GAME OVER ***
690 G$="G▓A▓M▓E▓ ▓O▓V▓E▓R▓!"
700 G1$="▓G▓A▓M▓E▓ ▓O▓V▓E▓R▓!":POKE53269,0
710 FORW=1TO13
720 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
730 PRINTTAB(14)G$
740 FORU=1TO100:NEXT
750 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
760 PRINTTAB(14)G1$
770 FORU=1TO100:NEXT
780 NEXT
790 PRINT"▯":POKE53280,1:PRINTTAB(10)"◢SCORE OF THE LAST PLAY◥"
800 PRINT"▓▓▓▓▓▓":GOSUB550
810 IFSC<100THENSC$=" ▯YOU ARE NOT READY TO PLAY YET."
820 IFSC>100ANDSC<1000THENSC$="■ TRY AGAIN."
830 IFSC>1000ANDSC<3000THENSC$=" ◥VERY GOOD !!"
840 IFSC>3000THENSC$="■ EXCELLENT !!!!"
850 PRINT"▓▓RATING :";SC$
860 PRINT"▓▓▓     PRESS ANY KEY WHEN YOU'RE READY!    ";
870 GETQ$:IFQ$<>""THEN890
880 IFQ$=""THEN870
890 RUN
```



```
900 REM *** RESULTS ***
910 POKE53269,0:PRINT"□"TAB(9)"▣KILLER CHIP'S MEMORY"
920 PRINT"▣▣▣▣▣   OH NO. THIS HUMAN FORCED ME TO EAT"
930 PRINT"▣▣  THESE DEADLY ▣ENERGY BOMBS ▣!!!!^
940 PRINT"▣▣  THIS IS THE END ... THE HUMANS NOW"
950 PRINT"▣▣     CAN ENJOY THEIR LIFE ....."
960 POKE54296,15:POKE54278,255:POKE54277,9:POKE54276,17:FORI=1TO200
970 XS=INT(RND(1)*254)+1:POKE54273,XS:NEXT:POKE54276,0
980 FORI=1TO4500:NEXT
990 FORUT=TETO0STEP-1
1000 PRINT"□"TAB(12)"▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣TIME BONUS:▣";UT
1010 FORI=1TO50:NEXT:SC=SC+20
1020 NEXT:FORI=1TO2000:NEXT
1030 PRINT"□":RO=RO+1:CF=CF+1:TE=30:IFCF=15THENCF=2
1040 N=0:GOTO180
```

```
1050 REM *** GRAPHICS ***
1060 POKE53272,23:PRINT"□"TAB(12)"▣PLEASE WAIT ..."
1070 POKE56334,PEEK(56334)AND254
1080 POKE1,PEEK(1)AND251
1090 FORJ=0TO2047:POKE(14336+J),PEEK(53248+J):NEXTJ
1100 POKE1,PEEK(1)OR4
1110 POKE56334,PEEK(56334)OR1
1120 FORCH=1TO3:READA:FORUD=0TO7:READB:POKEA+UD,B:NEXTUD,CH
1130 DATA 14616,60,102,211,189,145,203,102,60
1140 DATA 14624,60,126,90,126,60,36,60,0
1150 DATA 14336,124,254,186,238,254,214,238,124
1160 FORSE=12288TO12350:READC:POKESE,C:NEXTSE
1170 DATA255,255,255,128,0,1,255,255,255
1180 DATA128,0,1,255,255,255,255,255,243
1190 DATA255,255,255,146,73,37,255,255,255
1200 DATA146,73,37,255,255,255,146,73,37
1210 DATA255,255,255,146,73,37,255,255,255
1220 DATA254,0,63,255,255,255,0,0,0
1230 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
1240 RETURN
```



```
1250 REM *** TITLE ***
1260 PRINT"□":POKE53280,0:POKE53281,0:POKE53269,0
1270 PRINT"▣    TASOS GIMOROTAS PRESENTS ..."
1280 FORT=1TO11:POKE1024+9*40+T+13,36:POKE55296+9*40+13+T,1
1290 POKE1024+16*40+T+13,36:POKE55296+16*40+13+T,1:NEXT
1300 FORT=9TO16:POKE1024+13+T*40,36:POKE55296+13+T*40,1
1310 POKE1024+24+T*40,36:POKE55296+24+T*40,1:NEXT
1320 PRINT"▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣"TAB(16)"▣KILLER▣▣":PRINTTAB(17)"▣CHIP"
1330 PRINT"▣▣▣"SPC(8)"COLLECT THE ENERGY BOMBS"
1340 PRINT"▣"SPC(6)"AND DESTROY THE CENTRAL CHIP"
1350 PRINT"▣▣▣"SPC(5)"▣PRESS ANY KEY TO START MISSION▣":ZA=0:ZB=39
1360 AZ$="- THE BEST GAME I HAVE WRITTEN IN 1986 -"
1370 PRINT"▣▣▣▣▣▣▣"RIGHT$(AZ$,ZB);LEFT$(AZ$,ZA)
1380 ZA=ZA+1:ZB=ZB-1:IFZA=40THENZA=0:ZB=39
1390 FORI=1TO90:NEXT
1400 GETE$:IFE$=""THEN1370
1410 GOTO170
1420 REM ***PROGRAMME ENDS HERE ***
1430 REM *** SEE YOU IN MY NEXT ***
1440 REM *** PROGRAMME.   T. G.   ***
1450 END
```



εφαρμογη

COMMODORE 64/128

1-2-X



Το «1-2-X» είναι ένα πρόγραμμα που τρέχει στον Commodore 64, 128. Μπορεί όμως να τρέξει σε οποιονδήποτε ηλεκτρ. υπολογιστή αν στην εντολή 10 αντί PRINT "□" πληκτρολογήσουμε CLS. Καταρχήν, πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιήσει όσες διπλές ή τριπλές κρίνει ότι χρειάζονται για να έχετε στην «τσέπη» σας μερικά εκατομμύρια.

Ας δούμε πώς πρέπει να εργαστούμε για να βρεθούν τα ονόματά μας ανάμεσα στα ονόματα των τυχερών 13ρηδων.

Πρέπει πρώτα να διευκρινίσω ότι κάθε φορά ο computer θα μας δίνει τις προβλέψεις του για ένα μόνο αγώνα.

Στην αρχή ο computer μας ρωτάει για τη βαθμολογική θέση της πρώτης ομάδας. Δηλαδή σε ποια θέση βρίσκεται η εντός έδρας ομάδα στο βαθμολογικό πίνακα. Το ίδιο θα κάνουμε και για την εκτός έδρας ομάδα.

Προσοχή!! Δεν θα γράψουμε τους βαθμούς της. Θα γράψουμε αν είναι 1η, 2η ή 3η κ.ά. πατώντας τα νούμερα 1, 2, 3 κλπ. αντίστοιχα.

Συνεχίζοντας ο computer θα μας ρωτήσει για τις νίκες της πρώτης ομάδας εντός έδρας στα 3 τελευταία παιχνίδια.

Εμείς θα γράψουμε πόσες νίκες είχε η ομάδα στους 3 τελευταίους αγώνες που έδωσε στην έδρα της.

Το ίδιο θα κάνουμε για τις ισοπαλίες και τις ήττες και των δύο ομάδων στους 3 τελευταίους αγώνες.

Εδώ πρέπει να αναφέρω πως τα παραπάνω στοιχεία μπορούμε να τα βρούμε σε αθλητικές εφημερίδες που ασχολούνται ειδικά με το ΠΡΟ-ΠΟ.

Από εδώ και πέρα αρχίζει η δουλειά του computer. Αυτός θα μας δώσει 3 προβλέψεις, τη μία κάτω από την άλλη. Στις περισσότερες φορές οι προβλέψεις αυτές, και οι 3, θα είναι ίδιες.

Εσείς δεν έχετε παρά να σημειώσετε αυτές

τις προβλέψεις για να τις συμβουλευτείτε όταν θα γράφετε το δικό σας δελτίο.

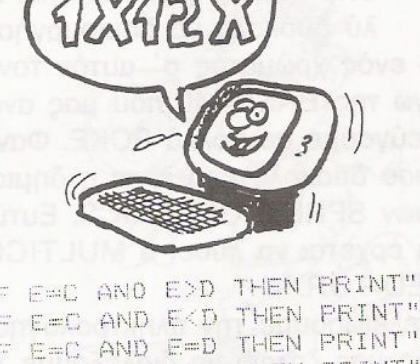
Αν θέλετε να συνεχίσετε τη διαδικασία απαντήστε στην ερώτηση που θα σας υποβάλλει ο computer με το «Ν».

Πληκτρολογήστε το πρόγραμμα όπως είναι και περιμένετε να εισπράξετε τα πρώτα κέρδη... Καλή τύχη.

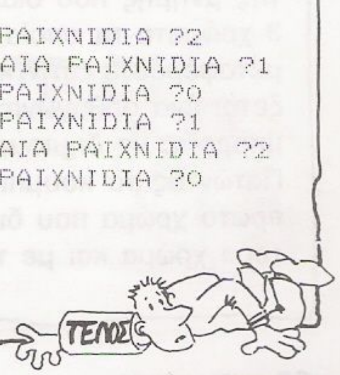
Για τυχόν απορίες, τηλεφωνείστε στο 9820.685

Μάνος Χατζηγεωργίου

```
10 REM **** 1-2-X ****
20 REM **** PRO-PO ****
30 REM *** by Manos Hagigeorgiou ***
40 INPUT"DVSE THN BAUMOLOGIKH UESH THS 1hs OMADAS ";A
50 INPUT"DVSE THN BAUMOLOGIKH UESH THS 2hs OMADAS ";B
60  INPUT"DVSE TIS NIKES THS 1hs OMADAS ENTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ";N1
70 INPUT"DVSE TIS ISOPALIES THS 1hs OMADAS ENTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ";
I1
80 INPUT"DVSE TIS HTTES THS 1hs OMADAS ENTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ";H1
90 IF N1+I1+H1>3 THEN PRINT"EXEIS LAUOS.MONO SE 3 PAIXNIDIA":GOTO60
100 INPUT"DVSE TIS NIKES THS 2hs OMADAS EKTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ";N2
110 INPUT"DVSE TIS ISOPALIES THS 2hs OMADAS EKTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ";
I2
120 INPUT"DVSE TIS HTTES THS 2hs OMADAS EKTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ";H2
130 IF N2+I2+H2>3 THEN PRINT"EXEIS LAUOS.MONO SE 3 PAIXNIDIA":GOTO100
140 C=0:D=0:E=0
150 IF A<B THEN C=1
160 IF A>B THEN E=1
170 IF A=B THEN D=1
180 IF N1>H1 AND N2>H2 THEN D=D+1
190 IF N1>H1 AND N2<H2 THEN C=C+1
200 IF N1>H1 AND N2=H2 THEN C=C+1
210 IF N1<H1 AND N2>H2 THEN E=E+1
220 IF N1<H1 AND N2<H2 THEN D=D+1
230 IF N1<H1 AND N2=H2 THEN D=D+1:E=E+1
240 IF N1=H1 AND N2>H2 THEN D=D+1:E=E+1
250 IF N1=H1 AND N2<H2 THEN D=D+1:C=C+1
260 IF N1=H1 AND N2=H2 THEN D=D+1
270 IF C>E AND C>D THEN PRINT"1"
280 IF C>E AND C<D THEN PRINT"X"
290 IF C>E AND C=D THEN PRINT"1X"
300 IF C<E AND C>D THEN PRINT"2"
310 IF C<E AND C<D THEN PRINT"X2"
320 IF C<E AND C=D THEN PRINT"2"
330 IF C=E AND C>D THEN PRINT"12"
340 IF C=E AND C<D THEN PRINT"X"
350 IF C=E AND C=D THEN PRINT"12X"
360 IF E>C AND E>D THEN PRINT"2"
370 IF E>C AND E<D THEN PRINT"X"
380 IF E>C AND E=D THEN PRINT"X2"
390 IF E<C AND E>D THEN PRINT"1"
400 IF E<C AND E<D THEN PRINT"1X"
410 IF E<C AND E=D THEN PRINT"1"
420 IF E=C AND E>D THEN PRINT"12"
430 IF E=C AND E<D THEN PRINT"X"
440 IF E=C AND E=D THEN PRINT"12X"
450 IF D>C AND D>E THEN PRINT"X"
460 IF D>C AND D<E THEN PRINT"X2"
470 IF D>C AND D=E THEN PRINT"X2"
480 IF D<C AND D>E THEN PRINT"1"
490 IF D<C AND D<E THEN PRINT"12"
500 IF D<C AND D=E THEN PRINT"1"
510 IF D=C AND D>E THEN PRINT"1X"
520 IF D=C AND D<E THEN PRINT"2"
530 IF D=C AND D=E THEN PRINT"12X"
540 INPUT"     UELEIS PALI(N/O)?";C$
550 IF C$="N" THEN GOTO 10 ELSE END
560 END
```




```
RUN
DVSE THN BAUMOLOGIKH UESH THS 1hs OMADAS ?1
DVSE THN BAUMOLOGIKH UESH THS 2hs OMADAS ?2
DVSE TIS NIKES THS 1hs OMADAS ENTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ?2
DVSE TIS ISOPALIES THS 1hs OMADAS ENTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ?1
DVSE TIS HTTES THS 1hs OMADAS ENTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ?0
DVSE TIS NIKES THS 2hs OMADAS EKTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ?1
DVSE TIS ISOPALIES THS 2hs OMADAS EKTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ?2
DVSE TIS HTTES THS 2hs OMADAS EKTOS STA 3 TELEYTAIA PAIXNIDIA ?0
1X
1X
1X
   UELEIS PALI(N/O)??O
>
```



εφαρμογη

COMMODORE

MULTICOLOUR SPRITE EDITOR

Το πρόγραμμα αυτό για τον Commodore - 64 έχει να κάνει με τα SPRITE GRAPHICS του υπολογιστή. Όπως ξέρουμε όλοι είναι πολύ δύσκολο να δημιουργήσουμε SPRITES ενός χρώματος σ' αυτόν τον υπολογιστή, λόγω της BASIC 40 που μας αναγκάζει να καταφεύγουμε σε πολλά POKE. Φανταστείτε λοιπόν πόσο δυσκολότερη είναι η δημιουργία πολύχρωμων SPRITE GRAPHICS. Ευτυχώς, το πρόβλημα έρχεται να λύσει ο MULTICOLOUR SPRITE EDITOR.

Αφού τελειώσουμε την πληκτρολόγηση ο υπολογιστής μας ζητάει να διαλέξουμε την περιοχή της μνήμης του στην οποία θα αποθηκευτεί το SPRITE, πατώντας Y (es) ή N (o) (αντί για No μπορείτε να πατήσετε το SPASE, έτσι ώστε να πάτε γρήγορα στην περιοχή που θέλετε).

Κατόπιν εμφανίζεται η 16άδα των χρωμάτων του Commodore και σας ζητούνται 3 χρώματα, καθένα από τα οποία θα αντιστοιχεί στα πλήκτρα 1, 2, 3 αντίστοιχα. Ταυτόχρονα εμφανίζεται το SPRITE που ήδη υπάρχει στην περιοχή της μνήμης που διαλέξατε. Αφού επιλέξετε τα 3 χρώματα τα οποία θα έχει το SPRITE σας μεταφέρεστε στην κυρίως εικόνα. Εκεί εμφανίζεται ένα ορθογώνιο πλαίσιο, πάνω στο οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε το SPRITE σας. Πατώντας το κουμπί 1 έχετε ένα pixel με το πρώτο χρώμα που διαλέξατε, με το 2 το δεύτερο χρώμα και με το 3 το τρίτο. Επίσης πατώντας το βελάκι αριστερά ή οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο, αφήνετε ένα pixel κενό. Ταυτόχρονα στα δεξιά της οθόνης σας βλέπετε πώς δημιουργείται το SPRITE που εσείς φτιάχνετε στο τετραπλάσιο μέγεθός του.

Αφού τελειώσετε ο Commodore θα εμφανίσει τα DATA του πολύχρωμου αυτού SPRITE «to use as you want...», ενώ θα υπάρχει δεξιά της οθόνης το SPRITE σας όπως ΕΣΕΙΣ το φτιάξατε. Πατώντας το RETURN, το πρόγραμμα τελειώνει.

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

0-60	Οι τίτλοι και διάφορα POKES
70-97	έλεγχος του πλήκτρου που πατήθηκε
100-113	παρουσίαση των DATA στο τέλος
500-530	τοποθέτηση στο SPRITE των χρωματισμένων PIXELS.
1000-1060	διάλεγμα της MEMORY POSITION
2000-2070	τοποθέτηση των τριών χρωμάτων στα πλήκτρα 1, 2, 3.

Το πρόγραμμα έχει ελεγχθεί πολλές φορές και οποιοδήποτε λάθος θα οφείλεται αποκλειστικά και μόνο στην πληκτρολόγηση.

Σουρτζής Αλέκο[ς]
Λυδίας 1 Χαλάνδ[ρι]

```
0 POKE53269,0
10 V=53248:POKE53280,11:POKE53281,11
20 GOSUB1000:PRINT"□≡■          MULTICOLOUR SPRITE EDITOR          ■";
30 PRINT"■┌──────────────────────┐"
40 FORX=1TO21:PRINT"│                      │":NEXT
50 PRINT"└──────────────────────┘■"
60 S=1105:SS=54272:B$="":A=PEEK(53285):B=PEEK(53287):C=PEEK(53286):P=E*64

70 FORO=1TO21:FORY=1TO3:FORX=0TO7STEP2:
80 GETA$:IFA$=""THEN80
90 IFA$="1"THENPOKES+X,204:POKES+X+1,250:POKESS+S+X,A:POKESS+S+X+1,A:B$=B$+"1"
91 IFA$="2"THENPOKES+X,204:POKES+X+1,250:POKESS+S+X,B:POKESS+S+X+1,B:B$=B$+"2"
92 IFA$="3"THENPOKES+X,204:POKES+X+1,250:POKESS+S+X,C:POKESS+S+X+1,C:B$=B$+"3"
93 IFA$=" "THENPOKES+X,032:POKES+X+1,032:POKESS+S+X,0:POKESS+S+X+1,0:B$=B$+"0"
97 NEXTX:GOSUB500:S=S+8:NEXTY:S=S-8*3+40:NEXTO:PRINT"□":

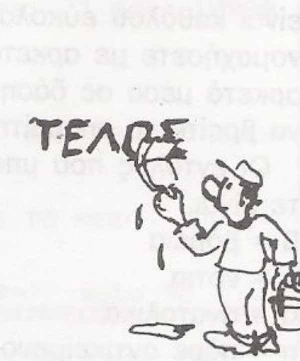
100 FORX=64*ETO64*E+62STEP3:PRINTPEEK(X);",";PEEK(X+1);",";PEEK(X+2):NEXT
110 PRINT"≡■  SPRITE DATA ,TO USE AS YOU WANT..."
111 GETA$:IFA$=""THEN111
112 IFA$=CHR$(13)THENEND
113 GOTO111

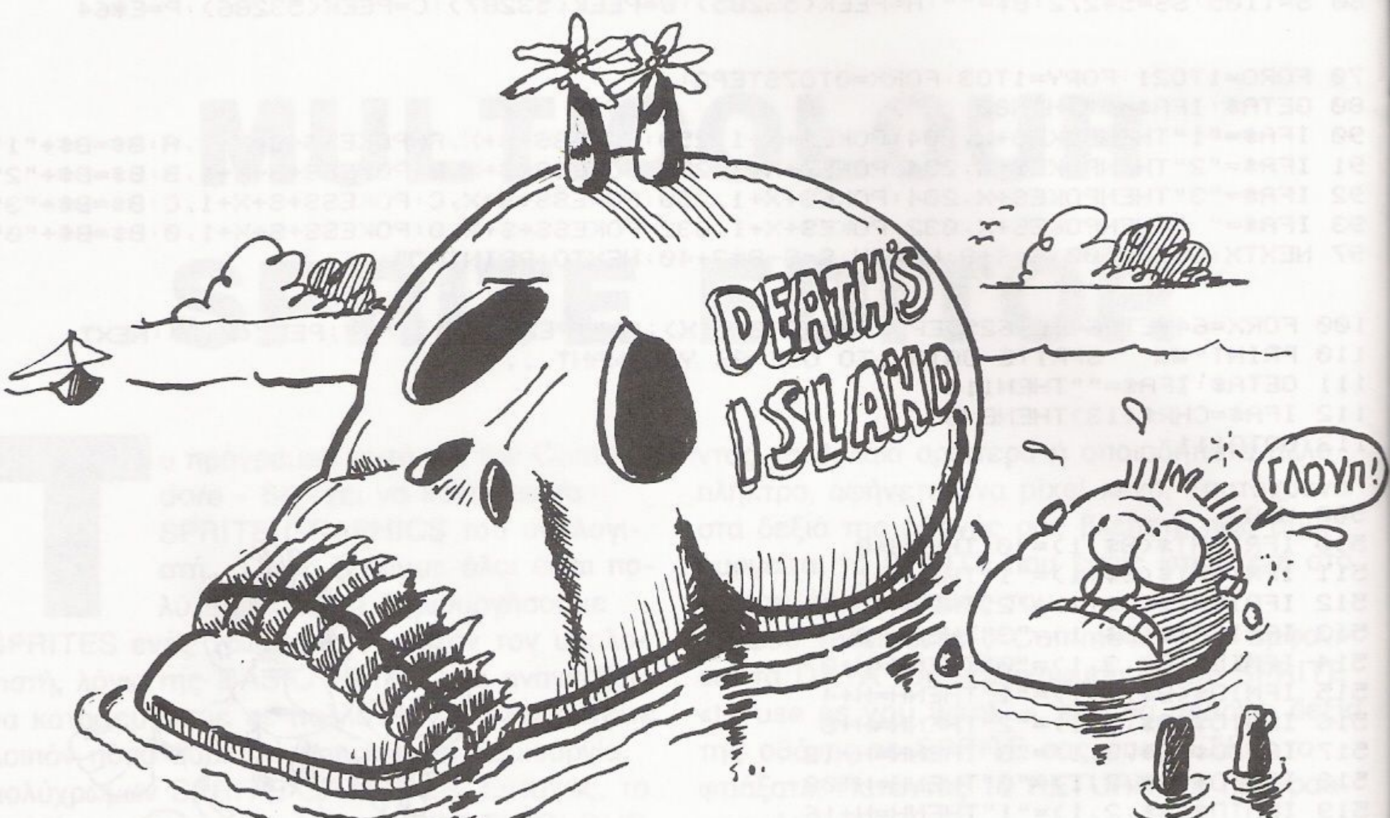
500 H=0:
510 IFRIGHT$(B$,1)="0"THENH=0
511 IFRIGHT$(B$,1)="1"THENH=1
512 IFRIGHT$(B$,1)="2"THENH=2
513 IFRIGHT$(B$,1)="3"THENH=3
514 IFMID$(B$,3,1)="0"THENH=H+0
515 IFMID$(B$,3,1)="1"THENH=H+4
516 IFMID$(B$,3,1)="2"THENH=H+8
517 IFMID$(B$,3,1)="3"THENH=H+12
518 IFMID$(B$,2,1)="0"THENH=H+00
519 IFMID$(B$,2,1)="1"THENH=H+16
520 IFMID$(B$,2,1)="2"THENH=H+32
521 IFMID$(B$,2,1)="3"THENH=H+48
522 IFMID$(B$,1,1)="0"THENH=H+00
523 IFMID$(B$,1,1)="1"THENH=H+64
524 IFMID$(B$,1,1)="2"THENH=H+128
528 IFMID$(B$,1,1)="3"THENH=H+192
530 POKEP,H:P=P+1:B$="":RETURN

1000 PRINT"□≡■          MULTICOLOUR SPRITE EDITOR          ■";
1001 PRINT"■  WRITTEN BY SOYRTZIS ALEKOS          ■";
1010 PRINT"     ■PRESS  ■Y■ES OR  ■N■O TO CHOOSE SPRITE          POSITION
1020 PRINT"■■■≡";
1030 FORE=13TO255:PRINTE*64;"■■■■■□"
1040 GETA$:IFA$=""THEN1040
1050 IFA$="Y"THENPOKE2040,E:GOTO2000
1060 NEXT

2000 PRINT"□≡■          MULTICOLOUR SPRITE EDITOR          ■";
2002 PRINT"■■■0■1■2■3■4■5■6■7■8■9■0■1■2■3■4■5■6"
2003 PRINT"■■■■■■■■■■■1111111"
2010 POKEV+21,255:POKEV,250:POKEV+1,100:POKE53276,1:
2020 POKE53277,1:POKE53271,1
2030 INPUT"■■≡COLOUR 1:";A:POKE53285,A
2040 INPUT"■■≡COLOUR 2:";B:POKE53287,B
2050 INPUT"■■≡COLOUR 3:";C:POKE53286,C
2060 INPUT"■ARE YOU SURE";A$:IFLEFT$(A$,1)<>"Y"THEN2000
2070 RETURN
```







Έτος 1789. Ταξιδεύεις με το καράβι σου για την Αμερική. Στη μέση της διαδρομής ξεσπάει φοβερή θύελλα που βουλιάζει το καράβι σου και σε ρίχνει στο καταραμένο νησί. Είναι ένα νησί γεμάτο κινδύνους και περιπέτειες. Θα πρέπει να δραπετεύσεις από αυτό αγοράζοντας ένα μικρό καράβι (μια βάρκα), γεμίζοντάς την με τρόφιμα και ξεκινώντας. Φυσικά αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο μια και θα πρέπει να μονομαχήσετε με αρκετά τέρατα και να ψάξετε αρκετά μέσα σε δάση και χαράδρες μέχρι που να βρείτε τα απαραίτητα αντικείμενα.

Οι εντολές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι:

β = βόρεια
ν = νότια
α = ανατολικά
π = πάρε αντικείμενο
άνοιξε = άνοιξε αντικείμενο
μάχη = για να κάνεις μάχη με κάποιον (είτε με όπλο είτε με τα χέρια οπότε δεν έχεις μεγάλες ελπίδες για νίκη).
αγόρασε = για να αγοράσεις την βάρκα (αν έχεις λεφτά)
ξεκίνα = για να φύγεις από το νησί

Μπορείς να κουβαλάς ένα αντικείμενο κάθε φορά. Ο υπολογιστής θα σου δίνει περιγραφή του τόπου στον οποίο βρίσκεσαι.

Μεταβλητές

α $ = η εντολή του παίχτη
β $ = το αντικείμενο που κουβαλάς
φ = μεταβλητή που κανονίζει διάφορα τυχαία γεγονότα
ψ $, Φ = βοηθητικές μεταβλητές

Νίκος Πουλογιάννης
Φαιάκων 18 - Νέα Λιόσια
Τηλ. 2633944



```
1 Poke 53280,2:Poke 53281,6
2 Print "":Print "      O NIKOS POYLOGIANNHS Paroysiazei":Print ""
3 Print "   T O  N H S I  T O Y  U A N A T O Y
4 Print "MIA KATAPLHKTIKH PERIPETEIA GEMATH DRASH"
5 Print ""       (c) 1987 Auhna "
6 get c$:if c$="" then 6
10 Poke 53280,6:Poke 53281,6
20 Print ""
30 Print "EIMAI STHN ERHMO.DEN YPARXEI KAUOLOY"
40 Print "BLASTHSH GYRV MOY."
50 gosub 5000
60 if a$="b" then 80
65 if a$="n" then 90
66 if a$="a" then 100
67 if a$="d" then 110
68 Print "TI PRAGMA;":goto 50
80 Print "TVRA EIMAI SE MIA OASH.KANENAS DEN EINAI"
81 Print "KONTA"
82 gosub 5000
84 if a$="b" then 120
85 if a$="n" then 30
86 if a$="a" then 130
87 if a$="d" then 140
88 Print "TI PRAGMA;":goto 82
90 Print "EIMAI STHN PARALIA.MERIKOI LOSTOI EINAI PETAMENOI EDV"
92 gosub 5000
94 if a$="b" then 30
95 if a$="d" then 150
96 if a$="Pare" then b$="LOSTOS":Print "ENTAJEI":goto 92
98 Print "TI PRAGMA;":goto 92
```



```
100 Print "EDV EINAI POLY SKOTEINA.DEN BLEPV...MA  EINAI BARAURO EDV.PEFTVVVVV"
101 goto 10000
110 Print "EIMAI SE ENA EGKATEILHMENO SPITI MA...  UEE MOY EDV EINAI ENA TERAS"
111 Print "KRATAEI ENA KLEIDI...":gosub 5000
112 if a$<>"maxh" then Print "TO TERAS ME KYNHGA ME FTANEI KAI...":goto 10000
113 f=int(9*rnd(1))+1
114 if b$="LOSTOS" and f<>6 then Print "NIKHSA!":b$="KLEIDI":goto 30
115 if b$<>"LOSTOS" and f=6 then Print "NIKHSA!":b$="KLEIDI":goto 30
116 Print "EXASA":goto 10000
120 Print "EIMAI MPROSTA STON PYRGO.MIA MEGALH     PORTA EINAI MPROSTA MOY"
121 gosub 5000
122 if a$="anoije" and b$="KLEIDI" then j$="oPen":goto 200
123 if a$="anoije" and j$="oPen" then 200
124 if a$="anoije" and b$<>"KLEIDI" then Print "EINAI KLEIDVMENH":goto 121
125 if a$="n" then 80
126 if a$="a" then 210
127 if a$="d" then 220
128 Print "TI PRAGMA;":goto 121
130 Print "EIMAI MESA SE MIA ZOYGKLA.ENAS STAYROS  EINAI PETAMENOS EDV"
131 gosub 5000
132 if a$="b" then 210
133 if a$="n" then 100
134 if a$="d" then 80
135 if a$="a" then 240
136 if a$="Pare" then b$="STAYROS":Print "ENTAJEI":goto 131
137 Print "TI PRAGMA":goto 131
140 Print "EIMAI STO DASOS...VVV EMFANISTHKE ENA   FANTASMA,KRATAEI MIA PETRA"
141 if b$="STAYROS" then Print "BLEPEI TO STAYRO EJAGRIVNETAI,kai..":goto 10000
142 gosub 5000
143 if a$="b" then 220
144 if a$="n" then 110
145 if a$="a" then 80
146 if a$="d" then 260
147 if a$="maxh" then f=int(6*rnd(1))+1:if f=3 then Print "NIKH":b$="PETRA":goto
 80
148 goto 10000
149 Print "TI PRAGMA;":goto 142
150 Print "EIMAI SE MIA PARALIA.MERIKA  ALOGA       TREXOYN PROS TO MEROS MOY.."
151 f=int(3*rnd(1))+1
152 if f=1 then Print "ME SKOTVNOYN":goto 10000
153 if f=2 then Print "KANV TO SAKO MOY,PAV PROS ANATOLIKA":b$="":goto 90
154 if f=3 then Print "BRISKV ENAN STAYRO KAI TON PAIRNV":b$="STAYROS":goto 90
```

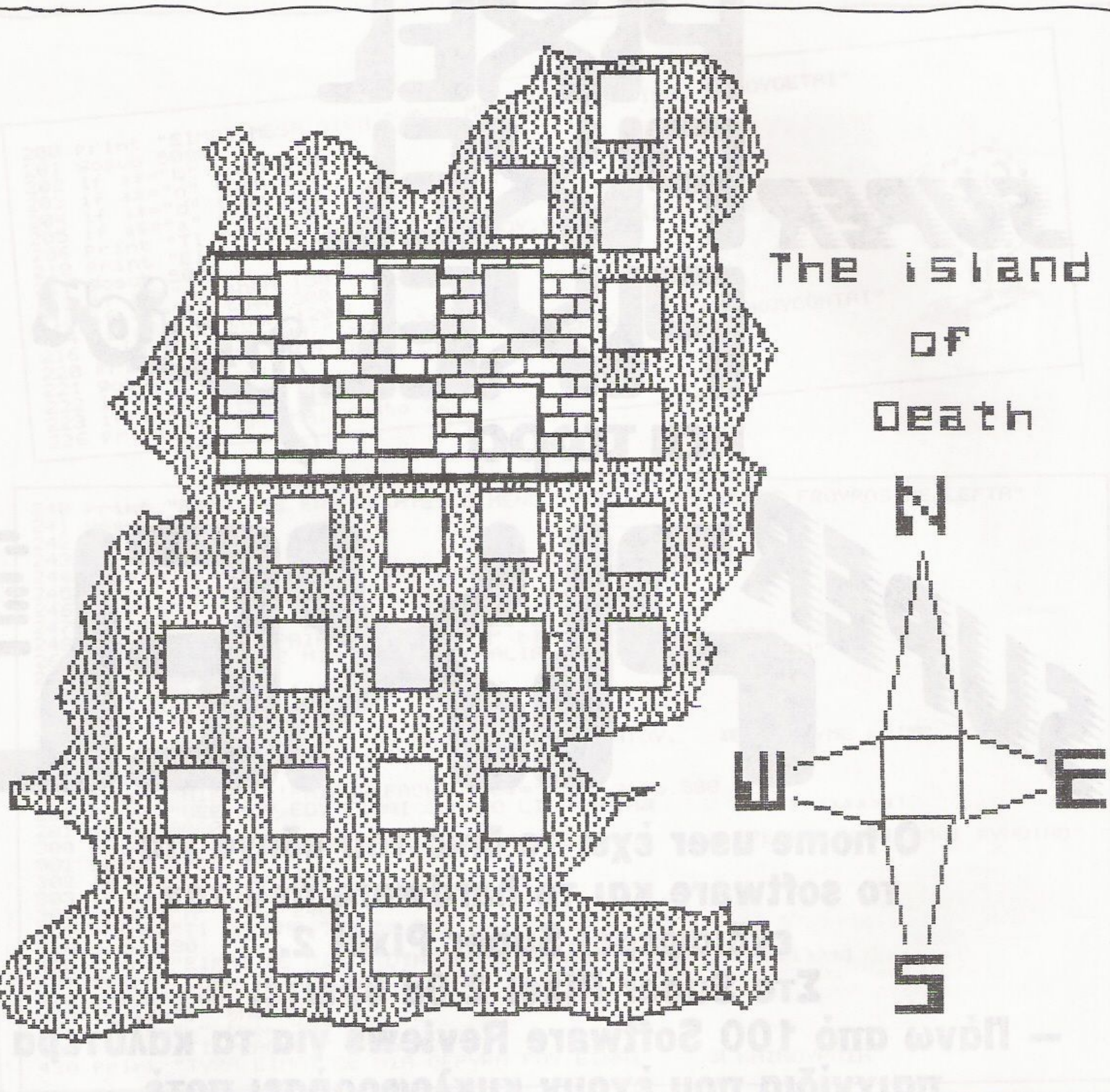
```
200 print "EIMAI MESA STON PYRGO.MOYSIKH APO PIANO ▮AKOYGETAI"
201 gosub 5000
202 if a$="b" then 270
203 if a$="n" then 120
204 if a$="d" then 280
205 if a$="a" then 280
206 print "TI PRAGMA;":goto 201
210 print "EIMAI STON KHPO TOY PYRGOY.OLA EINAI      ▮HSYXA"
211 gosub 5000
212 if a$="n" then 130
213 if a$="a" then 300
214 if a$="d" then 120
216 print "TI PRAGMA;":goto 211
220 print "EIMAI STON KHPO TOY PYRGOY.MERIKA POYLIA▮AKOYGONTAI"
221 gosub 5000
222 if a$="n" then 140
223 if a$="a" then 120
226 print "TI PRAGMA;":goto 221
```




```
240 print "EIMAI SE ENA EGKATEILEIMENO XVRIO.NA KAI▮ENAS FROYROS ME LEFTA"
241 gosub 5000
242 if a$="b" then 300
243 if a$="d" then 130
244 if a$="maxh" then f=int(9*rnd(1))+1:goto 246
245 print "TI PRAGMA;":goto 241
246 if b$="LOSTOS" and f=6 then goto 10000
247 if b$<>"LOSTOS" and f<>6 then goto 10000
248 print "NIKHSA,PAIRNV TA LEFTA▮":b$="LEFTA":goto 300
260 print "EIMAI SE MIA OMORFH PARALIA.TIPOTA     ▮TO YPOPTO"
261 gosub 5000
262 if a$="a" then 140
263 if a$="n" then 410
264 print "TI PRAGMA;":goto 261
270 print "ANTIMETVPIZV TON ARXONTA TOY UANATOY.    ▮PALEBOYME KAI▮"
271 if b$="STAYROS" then 275
272 goto 10000
275 print "NIKAV!!!PAIRNV FAGHTO":b$="FAI":goto 500
280 print "UEE MOY,EDV EINAI GEMATO LIONTARIA▮          aaaaaaaaaaaa!"
281 goto 10000
300 print "EIMAI SE ENA ARXAIO UEATRO ME POLLA          ▮ EREIPIA.MYRIZOMAI KYNDINO"
301 gosub 5000
302 if a$="b" then 420
303 if a$="d" then 210
304 if a$="n" then 240
305 print"TI PRAGMA;":goto 301
410 goto 280
420 print "EIMAI SE MIA ETOIMORROPH GEFYRA":f=int(3*rnd(1))+1
421 if f=1 then print "▮PEFTV KAI...":goto 10000
422 gosub 5000
423 if a$="b" then 430
424 if a$="n" then 300
425 print "TI PRAGMA;":goto 422
430 print "TVRA EIMAI SE MIA GEFYRA POY EINAI          ▮ KAINOYRGIA"
```

```
431 gosub 5000
432 if a$="b" then 440
433 if a$="n" then 420
435 print "TI PRAGMA;":goto 431
440 print "TVRA EIMAI PISV APO TON MEGALO PYRGO.OLA▮ EINAI HREMA"
441 gosub 5000
442 if a$="b" then 450
443 if a$="d" then 500
444 if a$="n" then 430
445 print "TI PRAGMA;":goto 441
450 print "EIMAI SE MIA PARALIA EDV EINAI ENAS          ▮ BARKARHS ME BARKA
451 gosub 5000
452 if a$="n" then 440
453 if a$="agorase" then if b$="LEFTA" then l$="off":print "ENTAJEI":goto 451
454 if a$="fortvse" then if b$="FAI" then f$="off":print "ENTAJEI":goto 451
455 if a$="jekina" then 457
456 print "TI PRAGMA;":goto 451
457 if l$="off" and f$="off" then goto 20000
458 print "DEN GINETAI":goto 451
```






```
500 Print "█EIMAI SE ENAN DEDROKHPO.MYRIZOMAI       █ KINDYNO"
501 gosub 5000
502 if a$="a" then 440
503 Print "ti PRAGMA;":goto 501
4999 end
5000 Print
5001 if b$="" then Print "█DEN KRATV TIPOTA":goto 5010
5002 Print "█STO SAKI EINAI ";b$
5010 Print "█POIA EINAI H ENTOLH SOY"
5020 inPut a$
5030 Print "██████":return
10000 Print "██EXASA.PEUAINV...DEN KATAFERA NA DRAPETEY█SV APO TO NHSI...":end
20000 Print "████"
20010 Print "███ENTAJEI....TA KATAFERAME TVRA AFHNV    █ PISV MOY TO KATARAMENO"
20020 Print "█NHSI KAI JANIGOMAI STO PELAGOS.EIMAI PIA█ELEYUEROS,SE EYXARISTV"
20030 for f=1 to 255
20040 PoKe 53280,f
20050 next f
20060 PoKe 53280,0
```

ΤΕΛΟΣ

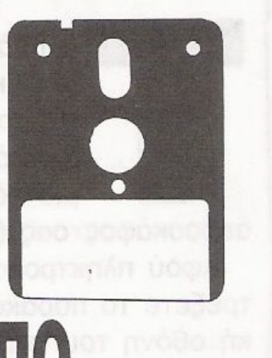
ΚΑΙ ΤΩΡΑ...

HITPACK 13

για Amstrad CPC 664/6128







Το εκπληκτικότερο πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ στην πιο φανταστική τιμή!

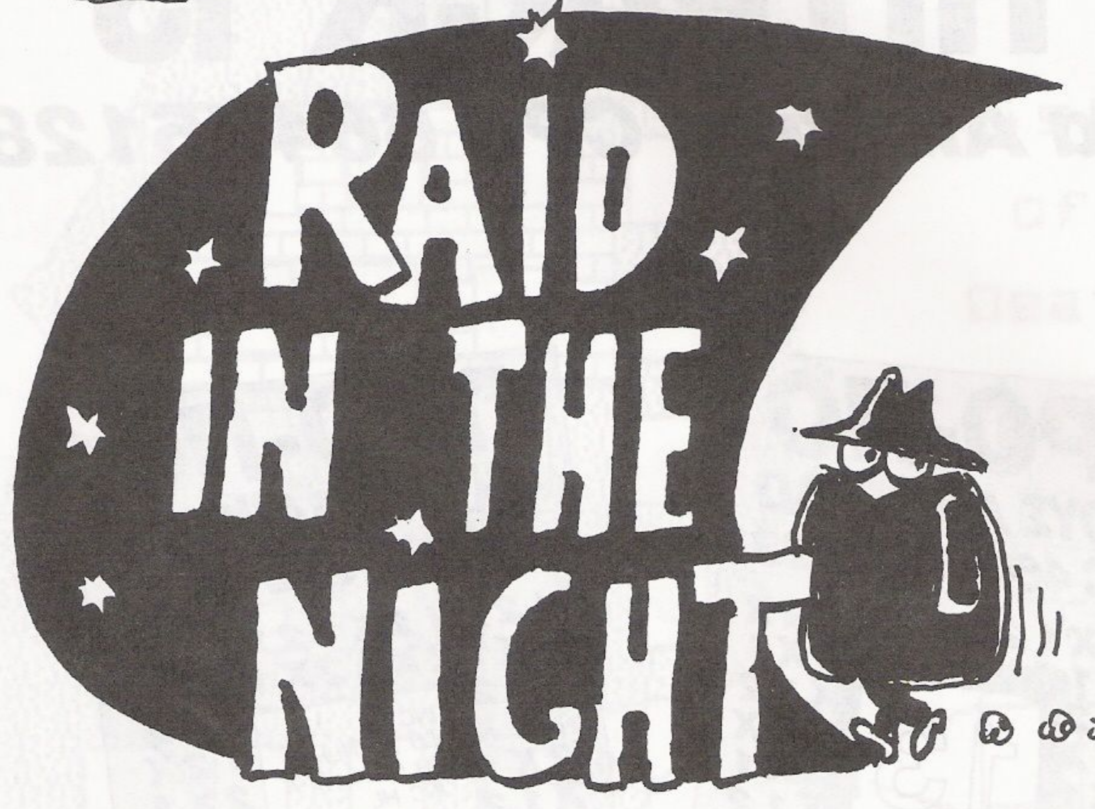
Το πακέτο περιλαμβάνει:
* Ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ σε δισκέτα 3"
* Βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες
* Δεύτερο βιβλίο με ανάλυση όλου του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5

παιχνιδι

COMMODORE 128



Το πρόγραμμα που ακολουθεί είναι μια έκδοση του γνωστού BOMBER για τον COMMODORE - 128. Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε μια πόλη για να προσγειώσετε το αεροσκάφος σας (ψιλοπράγματα δηλαδή)!

Αφού πληκτρολογήσετε, αποθηκεύσετε και τρέξετε το παρακάτω listing θα δείτε την αρχική οθόνη του παιχνιδιού και ο 128, για να σας ενθαρρύνει, θα σας παίξει ένα εμβατήριο. Αφού πατήσετε ένα πλήκτρο θα σας ζητηθεί το επίπεδο δυσκολίας. (΄Οσο μεγαλύτερο, τόσο ψηλότερα θα είναι τα κτίρια). Και τώρα μπορείτε να βγάλετε το άχτι σας (σκεφτείτε πως η πόλη είναι το σχολείο σας). Πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο ρίχνετε μια βόμβα με σκοπό να καταστρέψετε κάποιο κτίριο. Σιγά - σιγά όμως το αεροπλάνο σας κατεβαίνει, και, αν συγκρουσθεί με κάποιο κτίριο, τότε... Hard luck...

Γι΄ αυτό προσεκτικό σημάδι και προσέχετε να πετυχαίνετε τα υπολείμματα πια των κτιρίων που βρίσκονται 3-4 γραμμές κάτω από σας.

Πάντως, αν δεν αφήσετε λίθο επί λίθου και προσγειωθείτε, τότε ο καλός υπολογιστής θα σας κάνει ένα πολύ ωραίο δώρο (bonus τι περιμένατε!) και αφού σας συγχαρεί θα σας δώσει την ευκαιρία να πάτε σε δεύτερη αποστολή.

Φιλικά,
Αρκουμάνης Σπ. Κων/νος
Ικονίου 44,
Αγ. Κων/νος
Αγρίνιο. 30 100
τηλ. 0641 - 27289

Δομή του Προγράμματος

10 - 120 Σχηματισμός γραφικών
125 - 190 Μεταβλητές
200 - 2020 Παιχνίδι
8000 - 9000 Αρχική Οθόνη και μουσική

```
10 REM BOMBER
15 GRAPHIC 1,1:GRAPHIC0
20 FAST:FOR N=0 TO 2047:BANK 14:A=PEEK(53248+2048+N):BANK 0:POKE 6144+N,A:NEXT N
:SLOW:POKE 0,0:PRINTCHR$(14)CHR$(11)
30 SCNCLR:COLOR 5,8:COLOR 4,1:COLOR 0,1
40 FOR N=1 TO 8:FOR M=0 TO 7:READ A:POKE 6144+90*8+N*8+M,A:NEXT M,N
50 DATA 66,102,126,60,24,24,24,24
60 DATA 112,120,124,126,127,195,255,7
70 DATA 0,0,0,0,15,255,129,255
80 DATA 0,0,0,0,224,28,255,252
90 DATA 255,219,255,219,255,219,255,219
100 DATA 255,153,153,255,255,153,153,255
110 DATA 170,85,170,85,170,85,170,85
120 DATA 102,153,66,129,129,66,153,102
125 COLOR 5,2:SC=0
130 GOSUB 8000

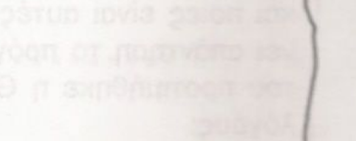

140 COLOR 5,11:SCNCLR:INPUT "LEVEL (1-10)";LV:SCNCLR:IF LV<1 OR LV>10 THEN 140
150 CHAR 1,0,20-LV:FORN=1TO4+LV:PRINT"▀ ▀▀  ▀▀▀▀▀ ▀▀▀▀▀▀▀▀▀  ▀▀▀▀▀▀▀▀▀          ▀▀▀▀
▀    ":NEXTN
155 COLOR 5,9
160 PRINTCHR$(27)+"M":CHAR 1,0,24,"████████████████████████████████████████"
166 COLOR 5,2
170 R$="% |π":X=0:Y=1
180 B1=1:B2=1:BX=0:BY=0:BO=0
188 CHAR 1,0,0,"♠CORE:            "
190 X1=X:Y1=Y

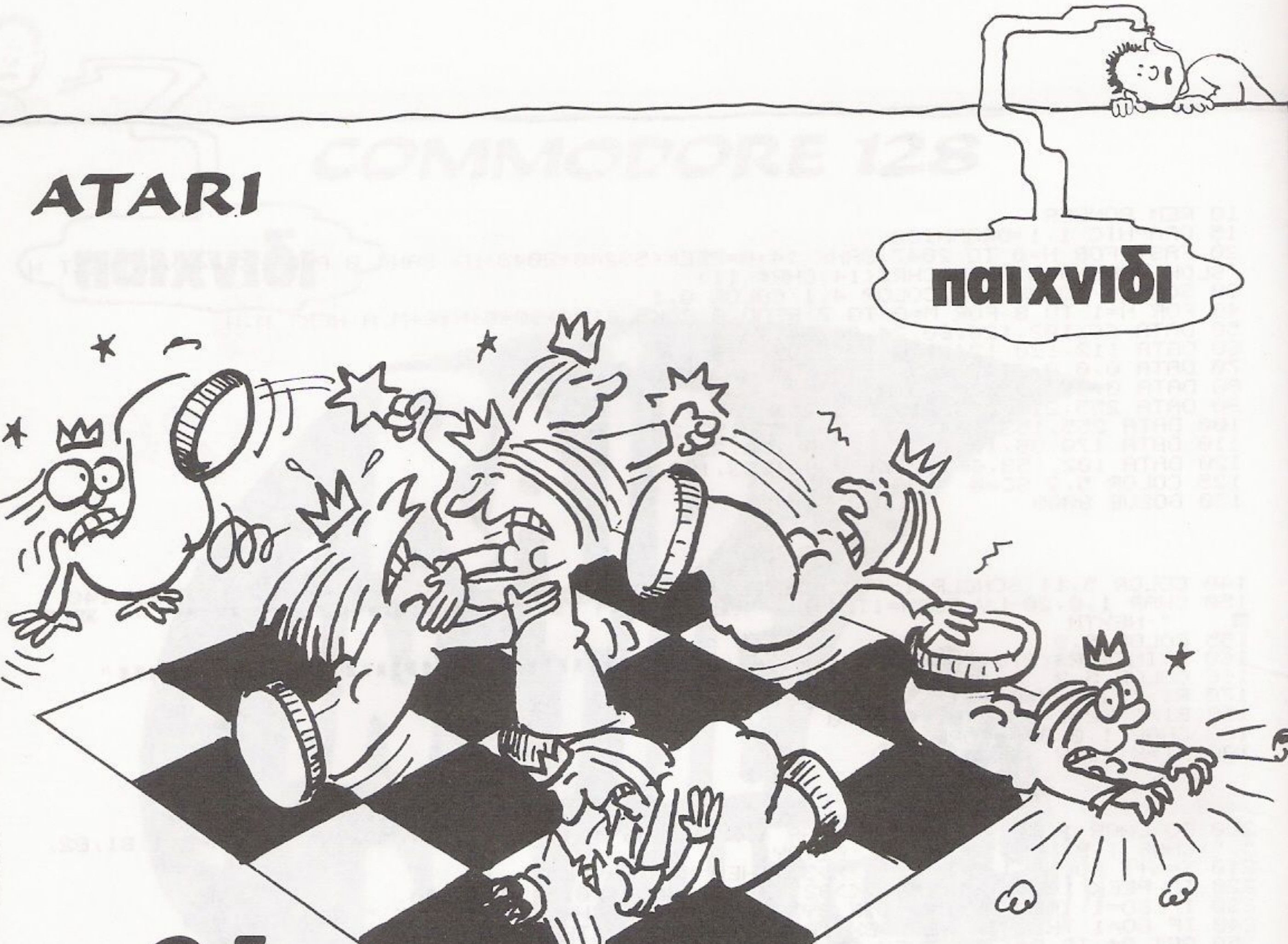

200 DO:CHAR 1,X1,Y1,"     ":CHAR 1,X,Y,"% |π":X1=X:Y1=Y:IF BO=1 THEN CHAR 1,B1,B2,
" ":CHAR 1,BX,BY,"+":B1=BX:B2=BY
210 X=X+1:SOUND 1,500,1:IF X>35 THEN X=0:Y=Y+1
220 IF PEEK(1024+X+2+Y*40)<>32 THEN SOUND 1,0,0:GOTO 500
230 IF BO=1 THEN BY=BY+1:IF BY>23 THENBO=0:CHAR 1,B1,B2," ":SOUND 2,0,0
240 IF BO=1 THEN IF PEEK(BX+1024+BY*40)<>32 THEN GOSUB 300
250 GET R$:IF R$<>"" THEN IF BO=0 THEN  BO=1:BY=Y+1:BX=X+1:SOUND 2,40000,500,1,6
000,150
255 IF Y=23 AND X>25 THEN SOUND 1,0,0:GOTO 2000
256 CHAR 1,6,0,STR$(SC)
260 LOOP


300 SOUND 2,0,0:CHAR 1,B1,B2," ":CHAR 1,BX-1,BY-1,"▄▄▄":CHAR 1,BX-1,BY,"▄▄▄":IF
BY<23 THEN CHAR 1,BX-1,BY+1,"▄▄▄"
302 PLAY"V3T3U9SCO2":SC=SC+10:BO=0
305 CHAR 1,BX-1,BY-1,"   ":CHAR 1,BX-1,BY,"   ":IF BY<23 THEN CHAR 1,BX-1,BY+1,"
   "
306 RETURN
500 CHAR 1,X1,X2,"    ":CHAR 1,X,Y,"▄▄ ▄▄":PLAY"T3V2O1QC":CHAR 1,X,Y,"    ":R=Y*100*
LV
510 CHAR 1,15,1," IARD LUCK!"
520 CHAR 1,0,3," IOU COLITED WITH A BULDING . . .":SC=SC+R:CHAR 1,0,5,"YOUR SCOR
E IS":PRINTSC
530 GETKEY B$:GOTO 125

2000 CHAR 1,11,1,"-ONGRATULATIONS":SC=SC+10000*LV
2010 CHAR 1,10,3," IOU'VE LANDED SEFELY"
2020 PLAY "V1T7IABDEFG":GOTO 140
8000 SCNCLR:F$="♠ . /     ♠ O F  T W  E  A  R":X=7:Y=3:GOSUB 9000
8010 F$="⌐‾♠‾⌐/|♠":X=15:Y=6:GOSUB 9000
8020 F$="_ ♠ ⌐ ‾ |_/  \ |  ‾ ‾ ‾ ‾ \ |  | |":X=2:Y=14:GOSUB 9000
8030 F$="7RESS ANY KEY TO CONTINUE . . .":X=2:Y=24:GOSUB 9000
8040 RESTORE 8200:DO:READ N$
8050 IF N$="END" THEN RESTORE 8200:LOOP
8060 GET Y$:IF Y$<>""THEN RETURN
8070 PLAY N$:LOOP


8200 DATA V1T7O4U9QD,O3I.B,O4SC,QD,QG,Q.B,IA,HG
8210 DATA QB,I.B,O5SC,QD,O4QG,HB,HA,QE,I.E,SF
8220 DATA QG,G,Q.F,IE,HD,QG,I.B,SA,O5QC,O4CF
8230 DATA QA,QG,WR
8300 DATA END
9000 FOR C=1 TO LEN(F$):CHAR 1,X+C-1,Y,MID$(F$,C,1):PLAY"T3O3V1SA":NEXT C:RETURN
```





ΟΙ ΟΚΤΩ ΒΑΣΙΛΙΣΣΕΣ

Το πρόγραμμα αυτό ασχολείται μ' ένα γνωστό πρόβλημα: Να τοποθετηθούν 8 βασίλισσες σε μια σκακιέρα έτσι, ώστε καμιά απ' αυτές να μην απειλεί κάποια άλλη. Με το «χέρι» εύκολα βρίσκει κανείς μία - δύο λύσεις. Πόσες όμως λύσεις επιδέχεται συνολικά το πρόβλημα και ποιες είναι αυτές; Στα ερωτήματα αυτά δίνει απάντηση το πρόγραμμα. Για το γράψιμό του προτιμήθηκε η GFA BASIC για τους εξής λόγους:

1) Τη διαθέτουν οι περισσότεροι (αν όχι όλοι) ST users.

2) Είναι πολύ πιο γρήγορη και πιο δομημένη από την ST BASIC

Το listing έχει ελεγχθεί πολλές φορές. Γι' αυτό, αν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, σημαίνει ότι έγινε λάθος στην πληκτρολόγηση.

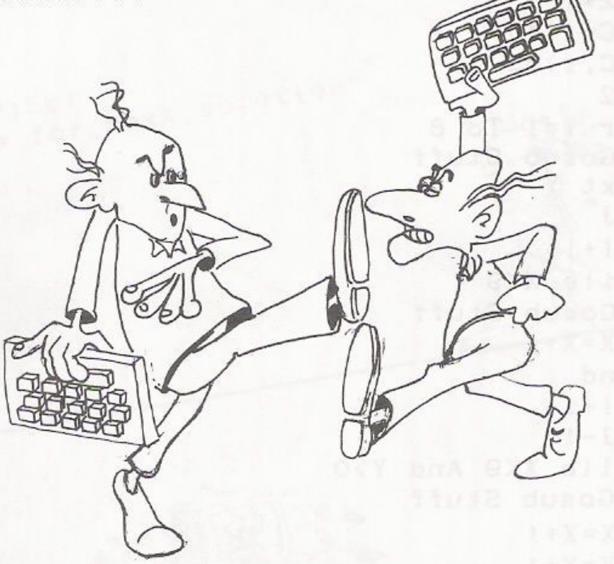
Η λογική του προγράμματος είναι απλή: Η σκακιέρα σαρώνεται κατά γραμμές. Στην πρώτη διαθέσιμη θέση κάθε γραμμής τοποθετείται μια βασίλισσα.

Καλείται η ρουτίνα Black που σημειώνει τα τετράγωνα τα οποία απειλεί η βασίλισσα. Όταν και στις 8 γραμμές έχει μπει από μία βασίλισσα τότε βρέθηκε μια λύση που απεικονίζεται με τη βοήθεια της ρουτίνας Draw-chess. Αν σε κάποια γραμμή δε βρεθεί ελεύθερη θέση, τότε ακυρώνεται η τοποθέτηση βασίλισσας στην προηγούμενη γραμμή (με τη ρουτίνα Cancel), γίνεται νέα απόπειρα για εύρεση θέσης κ.ο.κ.

Τέλος η ρουτίνα Initialize δίνει τις αρχικές τιμές.

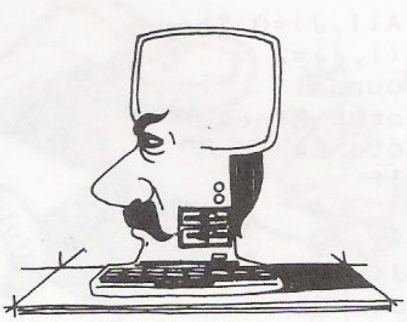
ΚΟΥΣΕΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
Γ. Βλάχου 42 - Ν. Ψυχικό
τηλ. 6718696

```
Rem **********************************
Rem *       This program solves       *
Rem *                                 *
Rem *    THE EIGHT QUEEN'S PROBLEM    *
Rem *                                 *
Rem *  Written by George Kousseras     *
Rem *                                 *
Rem *     PATRA      JUNE 1987        *
Rem **********************************
Gosub Initialize
I=1
L1:
Found=0
J=1
L2:
If A(I,J)=0 Then
  A(I,J)=2
  Found=1
  Gosub Black
  Goto L4
Endif
L3:
J=J+1
If J<9 Then
  Goto L2
Endif
L4:
If Found=0 Then
  If I=1 Then
    Print At(48,8);"           No more solutions          "
    Print At(58,12);"Hit any key"
    Q=Inp(2)
    Cls
    Stop
  Endif
  I=I-1
  Gosub Cancel
  Goto L3
Endif
I=I+1
If I<9 Then
  Goto L1
Endif
Gosub Draw_chess
Found=0
Goto L3
End
Rem ***************************************************************
Procedure Initialize
  Dim A(8,8),B(16,23)
  Sol=0
  For X=1 To 8
    For Y=1 To 8
      A(X,Y)=0
    Next Y
  Next X
  For X=1 To 16
```





```
    For Y=1 To 23
      B(X,Y)=-1
    Next Y
  Next X
Return
Rem ***********************************************************
Procedure Black
  X=I
  C=2*I
  B(C-1,1)=I
  B(C,1)=J
  P=2
  For Y=1 To 8
    Gosub Stuff
  Next Y
  Y=J
  X=I+1
  While X<9
    Gosub Stuff
    X=X+1
  Wend
  X=I+1
  Y=J-1
  While X<9 And Y>0
    Gosub Stuff
    X=X+1
    Y=Y+1
  Wend
Return
Rem ***********************************************************
Procedure Stuff
  If A(X,Y)=0 Then
    A(X,Y)=1
    B(C-1,P)=X
    B(C,P)=Y
    P=P+1
  Endif
Return
Rem ***********************************************************
Procedure Cancel
  P=1
  C=2*I
  Y=B(C,P)
  J=Y
  While Y<>-1
    A(B(C-1,P),Y)=0
    B(C-1,P)=-1
    B(C,P)=-1
    P=P+1
    Y=B(C,P)
  Wend
Return
Rem ***********************************************************
Procedure Draw_chess
  Cls
  Sol=Sol+1
  For K=1 To 9
```





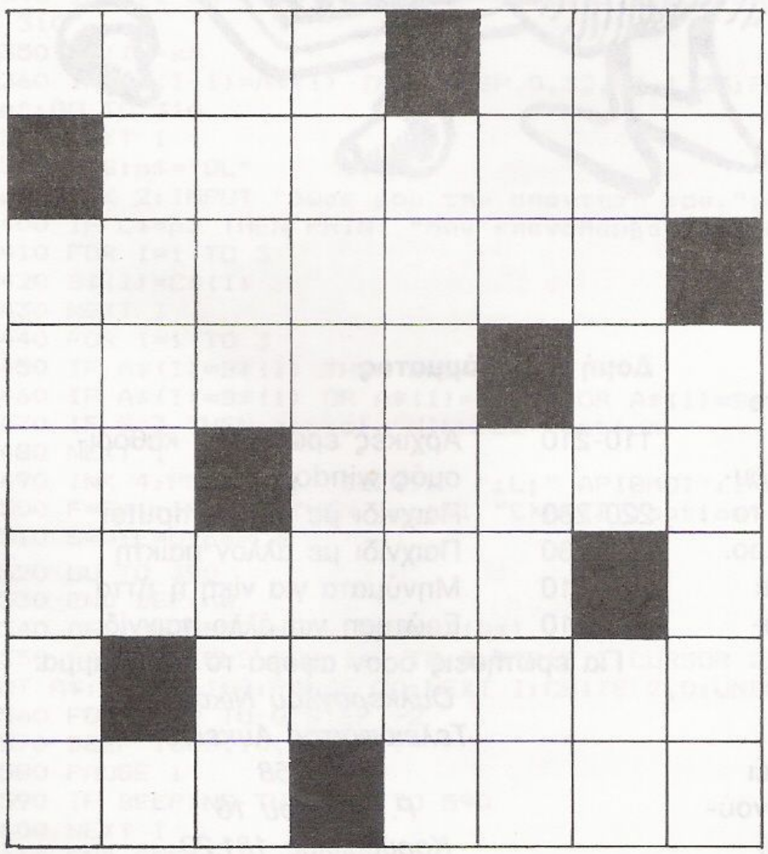




```
T=40*K
Line 40,T,360,T
Line T,40,T,360
Next K
For X=2 To 16 Step 2
  Fill 20*X+1,40*B(X,1)+1
Next X
Print At(56,5);"Solution No ";Sol
Print At(48,8);"Press <Space> for next solution"
Q=Inp(2)
If Q<>32 Then
  Cls
  Stop
Endif
I=8
Gosub Cancel
Return
```

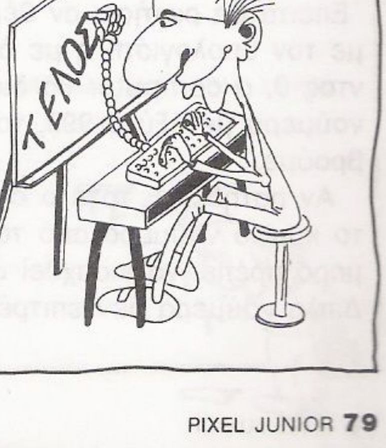






Solution No 11

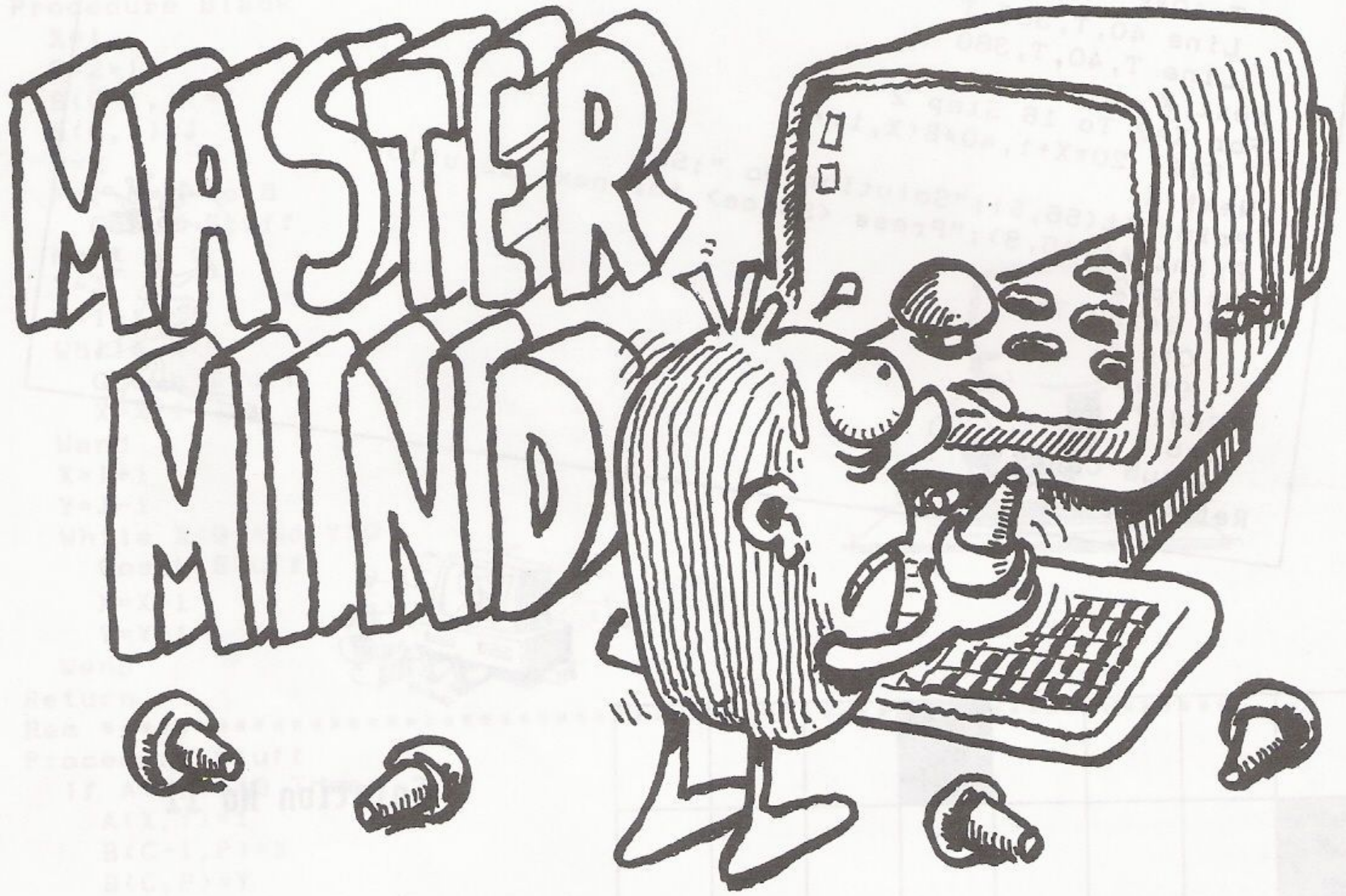
Press <Space> for next solution





παιχνιδι

QL



Το πρόγραμμα αυτό είναι μια έκδοση του Master Mind για το QL. Μόλις πληκτρολογηθεί το πρόγραμμα σωστά και το τρέξουμε, ο υπολογιστής θα ρωτήσει το επίπεδο που θέλουμε. 20 είναι το ευκολότερο. Έπειτα θα ρωτήσει αν θέλουμε να παίξουμε με τον υπολογιστή ή με άλλον παίκτη. Πατώντας 0, ο computer θα διαλέξει ένα τυχαίο νούμερο μεταξύ 0-999, το οποίο πρέπει να βρούμε.

Αν πατηθεί 1, τότε ο computer θα ζητήσει το κρυφό νούμερο από τον ένα παίκτη. Το νούμερο πρέπει να εισαχθεί ψηφίο προς ψηφίο. Διπλά νούμερα δεν επιτρέπονται.

Δομή προγράμματος

110-210	Αρχικές ερωτήσεις, καθορισμός window.
220-280	Παιχνίδι με τον computer
290-530	Παιχνίδι με άλλον παίκτη
540-610	Μηνύματα για νίκη ή ήττα
620-710	Ερώτηση για άλλο παιχνίδι

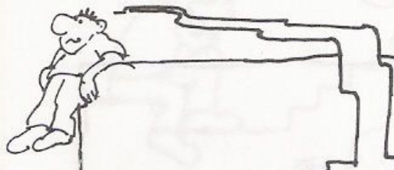
Για ερωτήσεις όσον αφορά το πρόγραμμα:

Ουλκέρογλου Νίκος
Τελειόφοιτος Λυκείου
4953058
Ρ. Φεραίου 16
Κορυδαλλός 181.20

```
10 REMark ******************
20 REMark ****MASTER MIND****
30 REMark ****    FOR    ****
40 REMark ****    THE    ****
50 REMark ****SINCLAIR QL****
60 REMark ******************
70 REMark **** Copyright ****
80 REMark *Nick Oulkerogloy.*
90 REMark ******************
100 REMark
110 WINDOW 512,256,0,0:L=0:S=0:F=0:DIM A$(3),B$(3)
120 PAPER 2:CLS:INK 5:AT 0,0:INPUT"ΤΙ ΕΠΙΠΕΔΟ ΘΕΛΕΙΣ;(1-20)";G:PAPER 1:CLS:INK 2
130 IF G>20 OR G<0 THEN GO TO 120
140 PRINT TO(4);"0 --->ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΕ Η/Υ"
150 PRINT TO(4);"1 --->ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΕ ΑΛΛΟΝ"
160 REPeat loop
170 h$=INKEY$(-1)
180 IF h$INSTR"01"<>0 THEN T=h$:EXIT loop
190 END REPeat loop
200 IF T=1 THEN PLAYER
210 IF T=0 THEN COMPUTER
220 DEFine PROCedure COMPUTER
230 FOR I=1 TO 3
240 N=RND(9)
250 A$(I)=N
260 NEXT I
270 GO TO 380
280 END DEFine
290 DEFine PROCedure PLAYER:CLS
300 FOR I=1 TO 3
310  AT I,0:PRINT "Δώσε μου τον ";I;" αριθμό.";
320 INPUT s$
330 k=LEN(s$)
340 IF k>1 OR k<=0 THEN BEEP 0,32,43,1,100:PAUSE 10:BEEP:PRINT "'Οχι λάθη":GO TO
 310
350 A$(I)=s$
360 IF A$(I-1)=A$(I) THEN BEEP 0,32,43,1,25:PAUSE 10:BEEP:PRINT "'Οχι διπλά ψηφί
α":GO TO 310
370 NEXT I
380 CLS:p$="QL"
390 INK 2:INPUT "Δώσε μου την απάντησή σου.";C$
400 IF C$=p$ THEN PRINT "Μην επαναλαμβάνεσε":GO TO 390
410 FOR I=1 TO 3
420 B$(I)=C$(I)
430 NEXT I
440 FOR I=1 TO 3
450 IF A$(I)=B$(I) THEN S=S+1
460 IF A$(I)=B$(1) OR A$(I)=B$(2) OR A$(I)=B$(3) THEN L=L+1
470 IF S=3 THEN apotel "ΝΙΚΗΣΕΣ":option
480 NEXT I
490 INK 4:PRINT S;" ΘΕΣΕΙΣ  ";L;" ΑΡΙΘΜΟΙ":INK 0
500 F=F+1:IF F=G THEN apotel "ΕΧΑΣΕΣ":option
510 S=0:L=0:p$=C$
520 GO TO 390
530 END DEFine
540 DEFine PROCedure apotel(A$)
550 PAPER 0:CLS:FOR I=0 TO 4:STRIP I:CURSOR 220,98:CSIZE 3,1:UNDER 1:FLASH 1:PRI
NT A$:INK I+100:PAUSE 20:NEXT I:CSIZE 2,0:UNDER 0:FLASH 0
560 FOR I=50 TO 0 STEP -2
570 BEEP 1000,10,I,7,8,I
580 PAUSE 1
590 IF BEEPING THEN GO TO 590
600 NEXT I
610 END DEFine
620 DEFine PROCedure option
630 PAPER 4:INK 0:CLS
640 PRINT "Πατά <1> αν θες να ξαναπαίξεις
ή <0> αν δεν θες"
650 REPeat loop
660 A$=INKEY$(-1)
670 IF A$INSTR"10"<>0 THEN EXIT loop
680 END REPeat loop
690 IF A$="1" THEN RUN
700 IF A$="0" THEN PAPER 0:INK 7:CLS:STOP
710 END DEFine
```







ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ

BBC - ELECTRON

ORGANIC CHEMISTRY

Το πρόγραμμα αυτό τρέχει στον BBC και στον ELECTRON. Είναι ένα πρόγραμμα για την εξάσκηση της ονοματολογίας οργανικών ενώσεων ή μπορεί να χαρακτηριστεί σαν βοήθημα για την καλύτερη εμπέδωσή τους.

Μόλις τρέξετε το πρόγραμμα, εμφανίζεται ένα μενού με τέσσερις επιλογές:

1. ΤΕΣΤ ΣΤΗΝ ΟΝΟΜΑΤΟΛΟΓΙΑ
2. ΟΝΟΜΑΤΟΛΟΓΙΑ ΕΝΩΣΕΩΝ
3. ΒΟΗΘΗΜΑ
4. ΤΕΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΕΠΙΛΟΓΗ 1: ΤΕΣΤ ΣΤΗΝ ΟΝΟΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

Διαλέγοντας την επιλογή 1 ο κομπιούτερ μας ρωτά πόσες ερωτήσεις θέλουμε να περιλαμβάνει το τεστ (5-20). Αφού του δώσουμε τον κατάλληλο αριθμό, αρχίζει το τεστ: Μας εμφανίζεται η ονομασία μιας οργανικής ένωσης και ο κομπιούτερ μας ρωτά ερωτήσεις πάνω σ' αυτή (πόσους άνθρακες έχει, αν είναι κορεσμένη ή ακόρεστη, τι δεσμούς έχει κ.τ.λ.). Αφού απαντήσουμε όλες τις ερωτήσεις πάνω σ' αυτή την ένωση, εμφανίζεται το μέχρι στιγμής σκορ και προχωράμε στην επόμενη ένωση. Το μεγαλύτερο σκορ εμφανίζεται πάνω από το μενού αφού τελειώσουμε το τεστ.

ΕΠΙΛΟΓΗ 2: ΟΝΟΜΑΤΟΛΟΓΙΑ ΕΝΩΣΕΩΝ

Διαλέγοντας 2 από το μενού, δίνουμε στον computer στοιχεία για την ένωσή μας, με τη μορφή απαντήσεων στις ερωτήσεις του. Στο τέλος μας τυπώνει την ένωση η οποία έχει τα χαρακτηριστικά που του δώσαμε.

ΕΠΙΛΟΓΗ 3: ΒΟΗΘΗΜΑ

Διαλέγοντας αυτή την επιλογή μας δίνονται πληροφορίες για τον τρόπο που ονομάζουμε και χωρίζουμε τις ενώσεις (ανάλογα με τους άνθρακες, τους δεσμούς κ.λ.π.)

Με την επιλογή 4 γυρνάμε στην BASIC. Το πρόγραμμα αυτό θα φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο στους μαθητές της Γ γυμνασίου.

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Γραμμές 110-260	:Το μενού
PROCTEST	:Το «τεστ» στην ονοματολογία
PROCONOM	:Η «ονοματολογία ενώσεων»
PROCBOHU	:Το «βοήθημα»
PROCGR	:Ελληνικοί χαρακτήρες
PROCC	:PROCEDURE για να τυπώνεται μια φράση στη μέση της γραμμής.

Λάριος Γιάννης
Ύδρας 7 Μαρούσι
15122

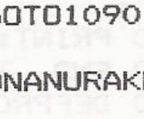


```
 10 REM ** Organic compound's name
 20 REM ** For the BBC Computer
 30 REM ** Created by John Larios
 40 REM ** Based on the idea of George Panagakos
 50 REM ** January 1987
 60 REM ** For PIXEL
 70 MODE3
 80 PROCGR
 90 VDU19,0,4;0;19,1,7;0;
 100 SC=0:HS=0
 110 CLS
 120 PROCC("** ONOMATOLOGIA ORGANIKVN ENVSEVN **")
 130 PRINT''SPC(7);"MEGALYTERO SKOR :";HS:PRINT''
 140 PRINTSPC(27);" 1) TEST STHN ONOMATOLOGIA"'
 150 PRINTSPC(27);" 2) ONOMATOLOGIA ENVSEVN"'
 160 PRINTSPC(27);" 3) BOHUHMA"'
 170 PRINTSPC(27);" 4) TELOS PROGRAMMATOS"''
 180 PROCC("DIALEJE ENA APO TA PARAPANV (1-4)"):PRINT
 190 PRINTSPC(27);"==> ";
 200 A$=GET$:IFVAL(A$)<1 OR VAL(A$)>4 THEN VDU7:GOTO200
 210  IF A$="1" THEN PRINT"TEST STHN ONOMATOLOGIA":B$=INKEY$(400):SC
=0:PROCTEST:GOTO110
 220 IF A$="2" THEN PRINT"ONOMATOLOGIA ENVSEVN":B$=INKEY$(400):PROCO
NOM:GOTO110
 230 IF A$="3" THEN PRINT"BOHUHMA":B$=INKEY$(400):PROCBOHU:GOTO110
 240 IF A$="4" THEN CLS:END
 250 GOTO110
 260 END
 270 DEFPROCTEST
 280 CLS:PROCC("POSES ERVTHSEIS UELEIS ; (5-20)"):INPUTLINESPC(25)"-
>"QUE
 290 IF QUE<5 OR QUE>20 THEN PRINT:PROCC("METAJY 5 KAI 20 MONO !"):A
$=GET$:GOTO280
 300 FORPAS=1 TO QUE
 310 CLS:PROCC("TEST STHN ONOMATOLOGIA"):PRINT"      ERVTHSH NO. ";PAS
 320 RESTORE 820
 330 FORI=1 TO RND(15)
 340 READ PM$,A
 350 NEXT
 360 RESTORE 830
 370 FOR II=1 TO RND(5)
 380 READ DM$
 390 NEXT
 400 RESTORE 840
 410 FOR IP=1 TO RND(3)
 420 READ TM$
 430 NEXT
 440 IFPM$="MEU" THEN DM$="AN"
 450 EN$=PM$+DM$+TM$
 460 PROCC("DIALEJA THN ENVSH :"+EN$)
 470 PRINT
 480 PROCC("POSOYS ANURAKES (@) EXEI ; ")
 490 INPUTSPC(30)"->"V
```



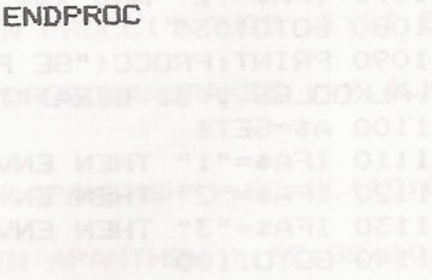
```
  500 IF V=A THEN SC=SC+10:PROCC("SVSTH APANTHSH") ELSE PROCC("LAUOS
APANTHSH.EXEI "+STR$(A)+" ANURAKES")
  510 PROCC("TI ENVSH EINAI ; (KORESMENH/AKORESTH)")
  520 INPUTSPC(30)" ->"KA$
  530 IF LEFT$(KA$,3)="KOR" AND DM$="AN" THEN SC=SC+10:PROCC("SVSTH A
PANTHSH"):SC=SC+20:GOTO710
  540 IF LEFT$(KA$,3)="KOR" AND DM$<>"AN" THEN PROCC("LAUOS APANTHSH.
EINAI AKORESTH ENVSH"):GOTO580
  550 IF LEFT$(KA$,3)="AKO" AND DM$<>"AN" THEN SC=SC+10:PROCC("SVSTH
APANTHSH"):GOTO580
  560 IF LEFT$(KA$,3)="AKO" AND DM$="AN" THEN PROCC("LAUOS APANTHSH.E
INAI KORESMENH"):GOTO710
  570 IF DM$="AN" THEN PROCC("LAUOS APANTHSH.EINAI KORESMENH"):GOTO71
0:ELSE PROCC("LAUOS APANTHSH.EINAI AKORESTH")
  580 PROCC("TI DESMOYS EXEI ; (DIPLOYS/TRIPLOYS)")
  590 INPUTSPC(30)" ->"DEI$
  600 IF LEFT$(DEI$,1)="D" AND (DM$="EN" OR DM$="ADIEN") THEN SC=SC+1
0:PROCC("SVSTH APANTHSH"):GOTO640
  610 IF LEFT$(DEI$,1)="D" AND (DM$<>"EN" AND DM$<>"ADIEN") THEN PROC
C("LAUOS.EXEI TRIPLOYS DESMOYS"):GOTO640
  620 IF LEFT$(DEI$,1)="T" AND (DM$="IN" OR DM$="ADIIN") THEN SC=SC+1
0:PROCC("SVSTH APANTHSH") ELSE IF LEFT$(DEI$,1)="T" AND (DM$<>"IN" AN
D DM$<>"ADIIN") THEN PROCC("LAUOS .EXEI DIPLOYS DESMOYS"):GOTO640
  630 PROCC("LAUOS APANTHSH")
  640 IF DM$="IN" OR DM$="ADIIN" THEN DPE$="TRIPLOYS" ELSE DPE$="DIPL
OYS"
  650 PROCC("POSOYS "+DPE$+" DESMOYS EXEI ; (1/2)")
  660 INPUTLINESPC(30)" ->"N$
  670 IFN$="1" AND (DM$="EN" OR DM$="IN") THEN SC=SC+10:PROCC("SVSTH
APANTHSH"):GOTO710
  680 IFN$="2" AND (DM$="ADIEN" OR DM$="ADIIN") THEN SC=SC+10:PROCC("
SVSTH APANTHSH"):GOTO710
  690 IFN$="1" THEN PROCC("LAUOS .EXEI DYO DESMOYS")  ELSE PROCC("LAU
OS .EXEI ENAN DESMO")
  700 IFN$="2" AND (DM$="EN" AND DM$="IN") THEN PROCC("LAUOS .EXEI EN
AN DESMO")
  710 PROCC("SE POIA XHMIKH TAJH ANHKEI ; (1.YDROGONANURAKES , 2.ALKO
OLES , 3.OJEA)")
  720 GH$=GET$
  730 IFGH$="1" AND TM$="IO" THEN PROCC("SVSTH APANTHSH"):SC=SC+10:GO
TO790
  740 IFGH$="2" AND TM$="OLH" THEN PROCC("SVSTH APANTHSH"):SC=SC+10:G
OTO790
  750 IFGH$="3" AND TM$="IKO OJY" THEN PROCC("SVSTH APANTHSH"):SC=SC+
10:GOTO790
  760 IFGH$<>"3" AND TM$="IKO OJY" THEN PROCC("LAUOS.ANHKEI STA OJEA"
)
  770 IFGH$<>"2" AND TM$="OLH" THEN PROCC("LAUOS.ANHKEI STIS ALKOOLES
")
  780 IFGH$<>"1" AND TM$="IO" THEN PROCC("LAUOS.ANHKEI STOYS YDROGONA
NURAKES")
  790 PRINT
  800 PRINT:PROCC("SKOR  :"+STR$(SC)+" / "+STR$(PAS*(5*10))):PROCC("P
```

```
IESE ENA PLHKTRO"):A$=GET$:NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC
  810 ENDPROC
  820 DATA MEU,1,AIU,2,PROP,3,BOYT,4,PENT,5,EJ,6,EPT,7,OKT,8,ENNI,9,D
EK,10,ENTEK,11,DVDEK,12,DEKATRI,13,DEKATESSER,14,DEKAPENT,15
  830 DATA AN,EN,IN,ADIEN,ADIIN
  840 DATA IO,OLH,IKO OJY
  850 DEFPROCONOM
  860 CLS:PROCC("ONOMATOLOGIA ORGANIKVN ENVSEVN")
  870 PRINT'
  880 PROCC("POSOYS ANURAKES (@) EXEI H ENVSH SOY ;")
  890 INPUTLINESPC(20)" ->"C
  900 IF C<1 OR C>15 THEN PROCC("METAJY 1 KAI 15 MONO !"):GOTO890
  910 IF C=1 THEN ENV$="MEUAN":GOTO1090
  920 IF C=2 THEN ENV$="AIU" ELSE IF C=3 ENV$="PROP" ELSE IF C=4 ENV$
="BOYT" ELSE IF C=5 ENV$="PENT" ELSE IF C=6 ENV$="EJ" ELSE IF C=7 ENV
$="EPT" ELSE IF C=8 ENV$="OKT" ELSE IF C=9 ENV$="ENNI" ELSE IF C=10 E
NV$="DEK" ELSE IF C=11 ENV$="ENTEK"
  930 IF C=12 THEN ENV$="DVDEK" ELSE IF C=13 THEN ENV$="DEKATR" ELSE
IF C=14 THEN ENV$="DEKATESSER" ELSE IF C=15 THEN ENV$="DEKAPENT"
  940 PRINT
  950 PROCC("EINAI KORESMENH 'H AKORESTH ENVSH (K/A)")
  960 A$=GET$:IF A$="K" OR A$="k" THEN ENV$=ENV$+"AN":GOTO1090
  970 IF A$<>"K" AND A$<>"k" AND A$<>"A" AND A$<>"a" THEN GOTO960
  980 PRINT:PROCC("TI DESMOYS EXEI ; (DIPLOYS/TRIPLOYS) ; (D/T)")
  990 C$=GET$
 1000 IFC$="D" OR C$="d" THEN X$="DIPLOYS":GOTO1020:ELSE IF C$="T" OR
C$="t" THEN X$="TRIPLOYS":GOTO1020
 1010 GOTO990
 1020 PRINT:PROCC("POSOYS "+X$+" DESMOYS EXEI ; (1-2)")
 1030 A$=GET$
 1040 IFA$="1" AND X$="DIPLOYS" THEN ENV$=ENV$+"EN":GOTO1090
 1050 IFA$="2" AND X$="DIPLOYS" THEN ENV$=ENV$+"ADIEN":GOTO1090
 1060 IFA$="1" AND X$="TRIPLOYS" THEN ENV$=ENV$+"IN":GOTO1090
 1070 IFA$="2" AND X$="TRIPLOYS" THEN ENV$=ENV$+"ADIIN":GOTO1090
 1080 GOTO1030
 1090 PRINT:PROCC("SE POIA XHMIKH TAJH ANHKEI ; (1.YDROGONANURAKES ,
 2.ALKOOLES , 3. OJEA)")
 1100 A$=GET$
 1110 IFA$="1" THEN ENV$=ENV$+"IO":GOTO1150
 1120 IFA$="2" THEN ENV$=ENV$+"OLH":GOTO1150
 1130 IFA$="3" THEN ENV$=ENV$+"IKO OJY":GOTO1150
 1140 GOTO1100
 1150 PRINT':PROCC("H ENVSH SOY ONOMAZETAI "+ENV$)
 1160 PRINT:PROCC("PATA ENA PLHKTRO"):A$=GET$:ENDPROC
 1170 DEFPROCBOHU
 1180 CLS:PRINT:PROCC("BOHUHMA STHN ONOMATOLOGIA ORGANIKVN ENVSEVN"):
PRINT'''
 1190 PROCC("H ONOMATOLOGIA POY AKOLOYUEI AFORA MONO TIS AKYKLES ORGA
NIKES ENVSEIS POY")
 1200 PROCC("DEN EXOYN DIAKLADVSEIS.H ONOMASIA TVN ENVSEVN XVRIZETAI
SE TRIA (3) MERH.")
 1210 PROCC("TO PRVTO MEROS DEIXNEI TO SYNOLIKO ARIUMO ATOMVN @ TOY M
ORIOY THS ENVSHS.")
```





```
 1220 PROCC("TO DEYTERO MEROS MAS DEIXNEI AN H ENVSH EINAI KORESMENH
'H AKORESTH KAUVS KAI")
 1230 PROCC("(S,THN PERIPTVSH POY EINAI AKORESTH) TO PLHUOS TVN DIPLVN
'H TRIPLVN DESMVN.")
 1240 PROCC("TO TRITO MEROS DEIXNEI THN XHMIKH TAJH STHN OPOIA ANHKEI
H ENVSH,ME ALLA")
 1250 PROCC("LOGIA FANERVNEI TO EIDOS THS XARAKTHRISTIKHS OMADAS TOY
MORIOY THS.")
 1260 PRINT''':PROCC("PATA ENA PLHKTRO GIA SYNEXEIA"):A$=GET$:CLS:PRO
CC("ETSI EXOYME :")
 1270 PRINT:PROCC("ONOMASIA PRVTOY MEROYS"):PRINT
 1280 PRINT"¦  1@   ¦  2@   ¦  3@  ¦  4@  ¦  5@  ¦  6@  ¦  7@  ¦  8
@  ¦  9@  ¦ 10@  ¦"
 1290 PRINT"¦ MEU   ¦  AIU  ¦  PROP ¦ BOYT ¦ PENT ¦  EJ  ¦ EPT  ¦ OK
T  ¦ ENN  ¦ DEK  ¦"
 1300 PRINT
 1310 PRINTSPC(10);"¦  11@  ¦  12@  ¦  13@  ¦   14@   ¦   15@
¦"
 1320 PRINTSPC(10);"¦ ENTEK ¦ DVDEK ¦ DEKATR ¦ DEKATESSER ¦ DEKAPENT
¦"
 1330 PRINT:PROCC("ONOMASIA DEYTEROY MEROYS"):PRINT
 1340 PRINTSPC(10);" -AN-     : KORESMENH ENVSH"
 1350 PRINTSPC(10);" -EN-     : AKORESTH ENVSH ME 1 DIPLO DESMO"
 1360 PRINTSPC(10);" -IN-     : AKORESTH ENVSH ME 1 TRIPLO DESMO"
 1370 PRINTSPC(10);" -DIEN-   : AKORESTH ENVSH ME 2 DIPLOYS DESMOYS
"
 1380 PRINTSPC(10);" -DIIN-   : AKORESTH ENVSH ME 2 TRIPLOYS DESMOY
S"
 1390 PRINT:PROCC("ONOMASIA TRITOY MEROYS"):PRINT
 1400 PRINT"  -IO      :  EINAI YDROGONANURAKAS"
 1410 PRINT"  -OLH     :  EINAI ALKOOLH .XARAKTHRISTIKH OMADA:YDROJYLIO
(-OH)"
 1420 PRINT"  -IKO OJY:   EINAI OJY.XARAKTHRISTIKH OMADA:KARBOJYLIO (-@
OOH)";
 1430 PRINT:PROCC("PATA ENA PLHKTRO"):A$=GET$:ENDPROC
 1440 END
 1450 DEFPROCGR
 1460 VDU23,68,24,60,102,102,102,102,126,0
 1470 VDU23,67,107,107,107,107,62,8,8,0
 1480 VDU23,70,62,107,107,107,62,8,8,0
 1490 VDU23,71,126,96,96,96,96,96,96,0
 1500 VDU23,74,126,0,0,60,0,0,126,0
 1510 VDU23,76,24,60,102,102,102,102,102,0
 1520 VDU23,80,126,102,102,102,102,102,102,0
 1530 VDU23,82,124,102,102,124,96,96,96,0
 1540 VDU23,83,126,48,24,12,24,48,126,0
 1550 VDU23,85,60,102,102,126,102,102,60,0
 1560 VDU23,86,60,102,102,102,60,0,126,0
 1570 VDU23,64,60,102,96,96,96,102,60,0:ENDPROC
 1580 DEFPROCC(A$)
 1590 PRINTTAB((80-LEN(A$))/2);A$
 1600 ENDPROC
```





εφαρμογη

MSX

ΑΡΧΕΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ - ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

Το πρόγραμμα αυτό τρέχει σε όλα τα MSX COMPUTERS. Απευθύνεται σε φοιτητές που θέλουν ένα προσωπικό αρχείο με τα μαθήματα και τις αντίστοιχες βαθμολογίες.

Βασική προϋπόθεση για να τρέξετε το πρόγραμμα αυτό είναι να διαθέτετε μονάδα δισκέτας.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ

Σε μερικά σημεία του προγράμματος μπορείτε εύκολα να κάνετε μερικές αλλαγές. Όπως: Στις εντολές 280, 290, 300, 2950, 3200, 3210, 3220, στο μέρος που βρίσκεται μέσα σε εισαγωγικά να γράψετε τον τίτλο της δικιάς σας σχολής.

Το αρχείο μπορεί να δεχτεί μέχρι 72 μαθήματα.

Ο βαθμός πτυχίου υπολογίζεται από το μέσο όρο της βαθμολογίας.

Επίσης για δικιά σας ευκολία καλό θα είναι να τρέξετε τους ελληνικούς χαρακτήρες, πριν αρχίσετε την πληκτρολόγηση του προγράμματος.

—— Το πρόγραμμα ελληνικών χαρακτήρων είναι δανεισμένο από την A-μ Computers

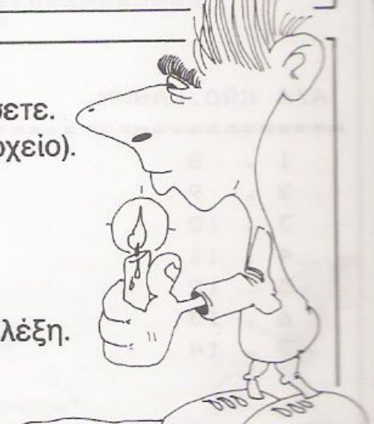
ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ ΤΕΙ ΑΘΗΝΑΣ
Ολυμπίας 8-10 Καλλιθέα
Τηλέφωνο: 9522914

ΒΗΜΑΤΑ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ:	Πληκτρολογήστε τη ρουτίνα με τους ελληνικούς χαρακτήρες.
ΔΕΥΤΕΡΟ ΒΗΜΑ:	Πληκτρολογήστε και τρέξτε το πρόγραμμα δημιουργίας του αρχείου.
ΤΡΙΤΟ ΒΗΜΑ:	Πληκτρολογήστε το πρόγραμμα και φυλάξτε το στην ίδια δισκέτα που έχετε δημιουργήσει το αρχείο σας.

ΔΟΜΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10-350	Κύριο μενού με επιλογή εργασίας που θέλετε να εκτελέσετε.
360-630	Διάφορες ρουτίνες (άνοιγμα, γράψιμο και διάβασμα στο αρχείο).
640-1100	Καταχώρηση μαθημάτων και βαθμολογίας.
1110-1790	ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ: Αναλυτική και Εξαμήνου.
1800-1930	Ρουτίνες ελέγχου αριθμών και γραμμάτων.
1940-2680	Διαγραφές και Διορθώσεις στο αρχείο.
2690-2830	Πίνακας μετατροπής εξαμήνου που δίνεται με αριθμό σε λέξη.
2840-3010	Υπολογισμός βαθμού πτυχίου.
3020-3880	ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ: Αναλυτική και Εξαμήνου
3890-3920	Κλείσιμο αρχείου και τέλος προγράμματος.





Τ Ε Ι ΑΘΗΝΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ:ΜΑΡΚΕΤΙΝΚ

ΣΕΛΙΔΑ: 1

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

Α/Α	ΚΩΔ.ΜΑΘΗΜ.	ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΕΞΑΜΗΝΟ ΔΙΔΑΣ.	ΒΑΘΜΟΣ
1	1	ΜΕΘΟΔ.ΕΠΙΣΤ.ΕΡΕΥΝΑΣ	ΠΡΩΤΟ (1)	ΟΚΤΩ (8)
2	2	ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ	ΠΡΩΤΟ (1)	ΠΕΝΤΕ (5)
3	3	ΠΟΛΙΤ.ΕΠΙΣΤΗΜΗ Ι	ΠΡΩΤΟ (1)	ΕΞΙ (6)
4	4	ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗ	ΠΡΩΤΟ (1)	ΕΠΤΑ (7)
5	5	ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΙΚΟ ΔΙΚΑΙΟ	ΠΡΩΤΟ (1)	ΠΕΝΤΕ (5)
6	6	ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ Ι	ΠΡΩΤΟ (1)	ΕΠΤΑ (7)
7	7	ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΘΕΩΡΕΙΕΣ	ΠΡΩΤΟ (1)	ΕΠΤΑ (7)
8	8	ΣΥΝΤΑΓΜ. ΔΙΚΑΙΟ ΙΙ	ΔΕΥΤΕΡΟ (2)	ΟΚΤΩ (8)
9	9	ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΘΕΣΜΟΙ	ΔΕΥΤΕΡΟ (2)	ΕΞΙ (6)
10	10	ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ ΙΙ	ΔΕΥΤΕΡΟ (2)	ΠΕΝΤΕ (5)
11	11	ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΕΠΙΣΤΗΜ.ΙΙ	ΔΕΥΤΕΡΟ (2)	ΠΕΝΤΕ (5)
12	12	ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜ.ΙΙ	ΔΕΥΤΕΡΟ (2)	ΟΚΤΩ (8)
13	13	ΙΣΤΟΡΙΑ ΠΟΛ.ΘΕΩΡΕΙΩΝ	ΔΕΥΤΕΡΟ (2)	ΕΠΤΑ (7)
14	14	ΜΕΘ.ΕΠΙΣΤΗΜ.ΕΡΕΥΝΑΣ	ΔΕΥΤΕΡΟ (2)	ΕΞΙ (6)

Τ Ε Ι ΑΘΗΝΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ:ΜΑΡΚΕΤΙΝΚ

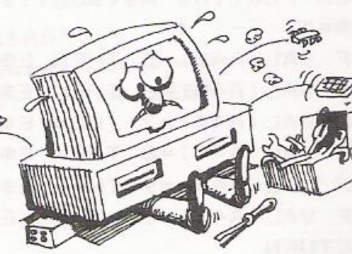
ΣΕΛΙΔΑ: 1

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ

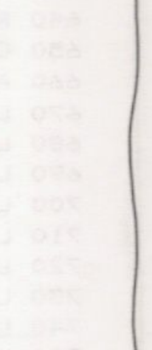
Α/Α	ΚΩΔ.ΜΑΘΗΜ.	ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΒΑΘΜΟΣ
1 .	8	ΣΥΝΤΑΓΜ. ΔΙΚΑΙΟ ΙΙ	ΟΚΤΩ (8)
2 .	9	ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΘΕΣΜΟΙ	ΕΞΙ (6)
3 .	10	ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ ΙΙ	ΠΕΝΤΕ (5)
4 .	11	ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΕΠΙΣΤΗΜ.ΙΙ	ΠΕΝΤΕ (5)
5 .	12	ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜ.ΙΙ	ΟΚΤΩ (8)
6 .	13	ΙΣΤΟΡΙΑ ΠΟΛ.ΘΕΩΡΕΙΩΝ	ΕΠΤΑ (7)
7 .	14	ΜΕΘ.ΕΠΙΣΤΗΜ.ΕΡΕΥΝΑΣ	ΕΞΙ (6)

```
10 REM ELLHNIKOI XARAKTHRES
20 FOR I=BASE(2)+ASC("A")*8 TO BASE(2)+ASC("Z")*8+7
30 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
40 VPOKE I,A
50 NEXT I
60 DATA 20,50,88,88,F8,88,88,00,F0,48,48,70,48,48,F0,00,88,A8,A8,70,20,20,20,00,
20,50,88,88,88,88,F8,00,F8,80,80,F0,80,80,F8,00,20,70,A8,A8,A8,70,20,00,F8,80,80
,80,80,80,80,00,88,88,88,F8,88,88,88,00
70 DATA 70,20,20,20,20,20,70,00,F8,00,00,70,00,00,F8,00,88,90,A0,C0,A0,90,88,00,
20,50,88,88,88,88,88,00,88,D8,A8,A8,88,88,88,00,88,C8,C8,A8,98,98,88,00,70,88,88
,88,88,88,70,00,F8,88,88,88,88,88,88,00
80 DATA 00,10,08,00,00,00,00,00,F0,88,88,F0,80,80,80,00,F8,80,40,20,40,80,F8,00,
F8,20,20,20,20,20,20,00,70,88,88,F8,88,88,70,00,70,88,88,88,88,50,D8,00,00,78,80
,80,60,10,60,00,88,88,50,20,50,88,88,00,88,88,88,70,20,20,20,00,F8,08,10,20,40,8
0,F8,00
```

```
10 REM PROGRAMMA DIMIOYRGIAS ARXEIOY
20 OPEN"BATMOLOG.DAT" AS#1 LEN=25
30 FIELD #1, 2 AS F1$,20 AS F2$,1 AS F3$,2 AS F4$
40 FOR A%=1 TO 72
50 LSET F1$="**"
60 PUT #1, A%
70 NEXT A%
80 CLOSE #1
90 END
```



```
10 REM programma baumologias
20 REM sxediasmos menou k' epilogh ergasias
30 CLS:KEY OFF:WIDTH 40
40 CLEAR:COLOR 14,1,1
50 GOSUB 280:REM eisagogiki ouoni
60 GOSUB 510:REM ANOIGMA ARXEIOU
70 CLS:REM menou epilogis ergasias
80 EP$=""
90 LOCATE 3,2:PRINT"***  EPILOGH ERGASIAS  ***"
100 LOCATE 0,3:PRINT"======================================"
110 LOCATE 5,5:PRINT"1.KATAXVRHSH BAUMOLOGIAS"
120 LOCATE 5,7:PRINT"2.ENHMERVSH BAUMOLOGIAS"
130 LOCATE 5,9:PRINT"3.EKTYPVSH BAUMOLOGIAS"
140 LOCATE 5,11:PRINT"4.EMFANISH BAUMOLOGIAS"
150 LOCATE 5,13:PRINT"5.YPOLOGISMOS BAUMOY PTYXIOY"
160 LOCATE 5,15:PRINT"6.TELOS PROGRAMMATOS"
170 LOCATE 0,17:PRINT"======================================"
180 REM epilogh routinas ergasias
190 LOCATE 3,20:INPUT"DVSE EPILOGH ERGASIAS(1-6):";EP$:BEEP
200 IF EP$="1"THEN GOSUB 640:REM KATAXvrhsh b.
210 IF EP$="2"THEN GOSUB 1940:REM enhmervsh b.
220 IF EP$="3"THEN GOSUB 3030:REM ektypvseis.
230 IF EP$="4" THEN GOSUB 1110:REM emfanish b.
240 IF EP$="5"THEN GOSUB 2840:REM ypologismoi.
250 IF EP$="6"THEN GOSUB 3900:TELOS PROGRAM.
260 GOTO 70
270 REM eisagogika ouonh
280 LOCATE 10,0:PRINT"PROGRAMMA"
290 LOCATE 2,4:PRINT"KATAXVRHSHS BAUMOLOGIAS GIA SPOYDASTES"
300 LOCATE 10,6:PRINT"AEI KAI TEI"
310 LOCATE 0,10:PRINT"======================================"
320 LOCATE 7,20:PRINT"ELLHNIKOI XARAKTHRES"
330 FOR I=1 TO 2000
```



```
340 NEXT I
350 CLS
360 RETURN
370 REM grayimo mias egrafhs sto arxeio
380 LSET F1$=A1$
390 LSET F2$=A2$
400 LSET F3$=A3$
410 LSET F4$=A4$
420 PUT #1,REC%
430 RETURN
440 REM diabasma eggrafhs apo arxeio
450 GET #1,REC%
460 A1$=F1$
470 A2$=F2$
480 A3$=F3$
490 A4$=F4$
500 RETURN
510 REM anoigma arxeioy
520 OPEN"batmolog.dat"AS #1 LEN=25
530 FIELD #1,2 AS F1$,20 AS F2$,1 AS F3$,2 AS F4$
540 RETURN
550 REM routina metabolis se lexi bothmou
560 E$="  --   ("
570 IF VAL(A4$)=5 THEN E$="PENTE ("
580 IF VAL(A4$)=6 THEN E$="EJI   ("
590 IF VAL(A4$)=7 THEN E$="EPTA  ("
600 IF VAL(A4$)=8 THEN E$="OKTV  ("
610 IF VAL(A4$)=9 THEN E$="ENNEA ("
620 IF VAL(A4$)=10 THEN E$="DEKA  ("
630 RETURN
640 REM kataxvrhsh baumologias
650 CLS:REM sxhmatismos ouonhs
660 A1$="":A2$="":A3$="":A4$=""
670 LOCATE 3,0:PRINT"***  KATAXVRHSH BAUMOLOGIAS  ***"
680 LOCATE 0,1:PRINT"======================================"
690 LOCATE 1,3:PRINT"1.ARIUMOS MAUHMATOS:"
700 LOCATE 1,5:PRINT"2.ONOMA MAUHMATOS:"
710 LOCATE 1,7:PRINT"3.EJAMHNO DIDASKALIAS:"
720 LOCATE 1,9:PRINT"4.BAUMOS EJETASEVN:"
730 LOCATE 0,11:PRINT"======================================"
740 LOCATE 0,15:PRINT"O BAUMOS k' EJAMHNO DINONTAI ME ARIUMO"
750 LOCATE 8,17:PRINT"-------------------"
760 LOCATE 0,18:PRINT"DINONTAS STON ARIUMO MAUHMATOS(0)"
770 LOCATE 0,20:PRINT"EPISTREFHS STHN EPILOGH ERGASIAS"
780 REM kataxorhsh stoixeion sthn ouonh
790 LOCATE 21,3:INPUT A1$:BEEP
800 IF A1$="0" OR A1$="00" THEN RETURN
810 IF A1$="" THEN 790
820 N$=A1$
830 GOSUB 1800:REM elenxos ariumoy
840 IF F=-1 GOTO 790
850 IF LEN(A1$)>2 GOTO 790
860 IF VAL(A1$)>72 GOTO 790
870 REC%=VAL(A1$)
880 GET #1,REC%:REM DIABASMA EGRAFHS
890 IF F1$<>"**" GOTO 790:REM elenxos gia alli egrafi me auto ton kodiko
900 LOCATE 19,5:INPUT A2$:BEEP
910 IF A2$="" THEN 900
920 IF LEN(A2$)>20 GOTO 900
930 LOCATE 23,7:INPUT A3$:BEEP
940 N$=A3$
```







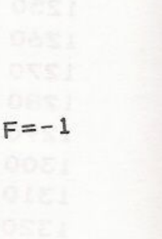
```
950 IF A3$="" THEN 930
960 IF A3$="0" THEN 930
970 GOSUB 1800:REM elenxos ariumoy
980 IF F=-1 GOTO 930
990 IF LEN(A3$)>1 GOTO 930
1000 IF VAL(A3$)>8 GOTO 930
1010 LOCATE 20,9:INPUT A4$:BEEP
1020 N$=A4$
1030 IF A4$="0" THEN 1010
1040 IF A4$="" THEN 1010
1050 GOSUB 1800:REM elenxos ariumoy
1060 IF F=-1 GOTO 1010
1070 IF LEN(A4$)>2 GOTO 1010
1080 IF VAL(A4$)>10 GOTO 1010
1090 GOSUB 370
1100 GOTO 650
1110 REM EMfanish baumologias
1120 EP$="":SEL%=0:J%=0:I%=0
1130 CLS:REM sxediasmos ouonhs
1140 LOCATE 5,3:PRINT"*** EMFANISH BAUMOLOGIAS  ***"
1150 LOCATE 0,5:PRINT"========================================"
1160 LOCATE 5,7:PRINT"1.ANALYTIKH KATASTASH"
1170 LOCATE 5,9:PRINT"2.BAUMOLOGIA EJAMHNOY"
1180 LOCATE 5,11:PRINT"3.EPISTROFH EPILOGH ERGASIAS"
1190 LOCATE 0,13:PRINT"========================================"
1200 LOCATE 3,19:INPUT"DVSE EPILOGH ERGASIAS(1-3):";EP$:BEEP
1210 IF EP$="1" THEN GOSUB 1250
1220 IF EP$="2" THEN GOSUB 1560
1230 IF EP$="3" THEN RETURN
1240 GOTO 1120
1250 REM analytikh katastash
1260 SEL%=0:J%=0
1270 GOSUB 1490:REM sxediasmos ouonhs
1280 FOR REC%=1 TO 72:BEEP
1290 GOSUB 440:REM DIABASMA EGGRAFHS
1300 IF F1$="**" THEN 1430
1310 I%=I%+1:J%=J%+1
1320 IF I%=15 THEN GOSUB 1450
1330 GOSUB 550
1340 PRINT TAB(0);
1350 PRINT USING"##";J%;
1360 A1%=VAL(A1$)
1370 PRINT TAB(4);
1380 PRINT USING"##";A1%;
1390 PRINT TAB(8);A2$;
1400 PRINT TAB(29);E$;
1410 PRINT TAB(36);A4$;
1420 PRINT TAB(37);")"
1430 NEXT REC%
1440 REM routina gia synexeia se deyteri ouoni
1450 LOCATE 0,21:PRINT"========================================"
1460 LOCATE 4,23:INPUT"PATHSE ENA PLHKTRO:";A$:BEEP
1470 I%=0
1480 IF REC%=72 THEN RETURN
1490 REM sxediasmos ouonhs
1500 CLS:SEL%=SEL%+1
1510 PRINT TAB(29);"SEL:";
1520 PRINT TAB(32);SEL%:PRINT
1530 PRINT"A/A KVD.  ONOMA MAUHMATOS          BAUMOS"
1540 PRINT"========================================"
```





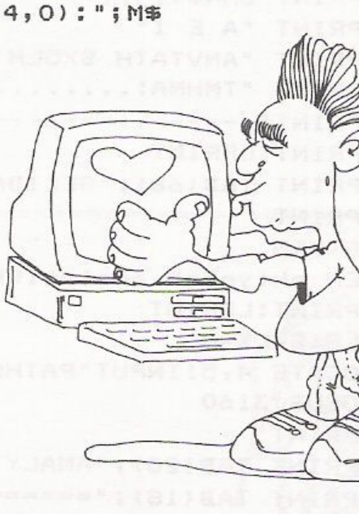
```
1550 RETURN
1560 REM routina baumologias ejamhnoy
1570 CLS:REM epilogh examhnoy
1580 LOCATE 3,8:INPUT"DVSE EJAMHNO SPOYDVN:";EX$:BEEP
1590 AA$=EX$:CLS:GOSUB 2690
1600 LOCATE 4,0:PRINT"***  ";AA$;" EJAMHNO SPOYDVN  ***"
1610 LOCATE 0,1:PRINT"======================================"
1620 LOCATE 0,4:PRINT"A/A     ONOMA MAUHMATOS            BAUMOS "
1630 LOCATE 0,5:PRINT"======================================"
1640 FOR REC%=1 TO 72:BEEP
1650 GOSUB 440:REM diabasma eggrafhs
1660 IF F1$="**" THEN 1750
1670 IF A3$=EX$ THEN 1680 ELSE 1750
1680 GOSUB 550
1690 I%=I%+1
1700 PRINT TAB(0);I%;".";
1710 PRINT TAB(6);A2$;
1720 PRINT TAB(28);E$;
1730 PRINT TAB(35);A4$;
1740 PRINT TAB(36);")"
1750 NEXT REC%
1760 I%=0
1770 LOCATE 0,19:PRINT"======================================"
1780 LOCATE 5,21:INPUT"PATHSE ENA PLHKTRO:";A$:BEEP
1790 RETURN
1800 REM Elenxos ariumhtikotitas
1810 F=0
1820 IF LEN(N$)=0 THEN GOTO 1860
1830 FOR I=1 TO LEN(N$)
1840 IF ASC(MID$(N$,I,1))<48 OR ASC(MID$(N$,I,1))>57 THEN LET F=-1
1850 NEXT I
1860 RETURN
1870 REM elenxos alfariumitikothtas
1880 F=0
1890 IF LEN(N$)=0 THEN GOTO 1930
1900 FOR I=1 TO LEN(N$)
1910 IF ASC(MID$(N$,I,1))<65 OR ASC(MID$(N$,I,1))>122 THEN LET F=-1
1920 NEXT I
1930 RETURN
1940 REM DIAGRAFES KAI DIORTOSEIS
1950 CLS:A$="":AM$=""
1960 LOCATE 5,5:PRINT"***  EPILOGH ERGASIAS  ***"
1970 LOCATE 0,6:PRINT"======================================"
1980 LOCATE 8,9:PRINT"1.DIAGRAFH BAUMOLOGIAS"
1990 LOCATE 8,11:PRINT"2.DIORUVSH BAUMOLOGIAS"
2000 LOCATE 8,13:PRINT"3.EPISTROFH EPILOGH ERGASIAS"
2010 LOCATE 0,16:PRINT"======================================"
2020 LOCATE 8,19:INPUT"DVSE EPILOGH(1-3):";A$:BEEP
2030 IF A$="1" THEN GOSUB 2070
2040 IF A$="2" THEN GOSUB 2380
2050 IF A$="3" THEN RETURN
2060 GOTO 1940
2070 REM diagrafes baumologias
2080 CLS:REM kauarismos ouonhs
2090 M$=""
2100 LOCATE 3,5:INPUT"DVSE KVDIKO MAUHMATOS(1-72):";AM$
2110 IF AM$="0" OR AM$="00" THEN RETURN
2120 IF LEN(AM$)>2 THEN 2100
2130 IF VAL(AM$)>72 THEN 2100
2140 N$=AM$:GOSUB 1800
```



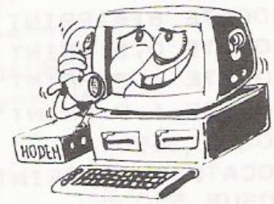


```
2150 IF F=-1 THEN 2100
2160 REC%=VAL(AM$):GOSUB 440
2170 IF F1$="**" THEN 2340 ELSE 2180
2180 A4%=VAL(A4$):AA$=A3$
2190 LOCATE 8,4:PRINT"***  DIAGRAFH EGGRAFHS ***"
2200 LOCATE 0,5:PRINT"======================================="
2210 LOCATE 1,7:PRINT"KVDIKO MAUHMATOSs:";A1$
2220 LOCATE 1,9:PRINT"ONOMA MAUHMATOS:";A2$
2230 GOSUB 2690
2240 LOCATE 1,11:PRINT"EJAMHNO DIDASKALIAS:";AA$;"(";A3$;")"
2250 GOSUB 550
2260 LOCATE 1,13:PRINT"BAUMOS EJETASEVN:";E$;A4$;")"
2270 LOCATE 0,15:PRINT"======================================="
2280 LOCATE 5,19:INPUT"UELEIS NA DIAGRACEIS(N/O):";M$
2290 IF M$="n" OR M$="N" THEN 2320
2300 IF M$="O" OR M$="o" THEN 1950
2310 GOTO 2280
2320 A1$="**":GOSUB 370
2330 RETURN
2340 CLS
2350 LOCATE 5,5:PRINT"H EGGRAFH DEN YPARXEI"
2360 LOCATE 5,10:INPUT"PATHSE ENA PLHKTRO:";Y$
2370 Y$="":GOTO 1950
2380 REM routina divruoshs pedioy
2390 EP$="":AM$=""
2400 CLS:REM kauarismos ouonhs
2410 LOCATE 3,5:INPUT"DVSE KVDIKO MAUHMATOS(1-72):";AM$
2420 IF AM$="0" OR AM$="00" THEN RETURN
2430 IF LEN(AM$)>2 THEN 2400
2440 IF VAL(AM$)>72 THEN 2400
2450 N$=AM$:GOSUB 1800
2460 IF F=-1 THEN 2400
2470 REC%=VAL(AM$)
2480 GOSUB 440
2490 IF F1$="**" THEN 2650 ELSE 2500
2500 LOCATE 8,4:PRINT"***  DIORUVSH EGGRAFHS ***"
2510 LOCATE 0,5:PRINT"======================================="
2520 LOCATE 1,7:PRINT"1.KVDIKOS MAUHMATOS:";A1$
2530 LOCATE 1,9:PRINT"2.ONOMA MAUHMATOS:";A2$
2540 LOCATE 1,11:PRINT"3.EJAMHNO DIDASKALIAS:";A3$;
2550 LOCATE 1,13:PRINT"4.BAUMOS EJETASEVN:";A4$
2560 LOCATE 0,15:PRINT"======================================="
2570 LOCATE 1,19:INPUT"DVSE ERIUMO PEDIOY ALLAGHS(2-4,0):";M$
2580 IF M$="2" THEN LOCATE 19,9:INPUT A2$
2590 IF M$="3" THEN LOCATE 23,11:INPUT A3$
2600 IF M$="4" THEN LOCATE 20,13:INPUT A4$
2610 IF M$="0" THEN RETURN
2620 GOSUB 370
2630 GOTO 2570
2640 RETURN
2650 CLS
2660 LOCATE 5,5:PRINT"H EGGRAFH DEN YPARXEI"
2670 LOCATE 5,10:INPUT"PATHSE ENA PLHKTRO:";Y$
2680 Y$="":GOTO 1950
2690 DIM RE$(8,2)
2700 FOR I=1 TO 8
2710 FOR J=1 TO 2
2720 READ AE$(I,J)
2730 NEXT J
2740 NEXT I
2750 DATA 1,PRVTO,2,DEYTERO,3,TRITO,4,TETARTO,5,PEMPTO,6,EKTO,7,EBDOMO,8,OGDOV
```





```
2760 FOR I=1 TO 8
2770 IF AA$=AE$(I,1) OR AA$=AE$(I,2) THEN  2800
2780 NEXT I
2790 AA$="0":GOTO 2810
2800 AA$=AE$(I,2):EX$=AE$(I,1)
2810 ERASE RE$
2820 RESTORE 2750
2830 RETURN
2840 CLS:REM ypologismos baumoy ptyxioy
2850 I=0:A=0:BP=0:A4=0
2860 FOR REC%=1 TO 72
2870 GOSUB 440
2880 IF F1$="**" OR VAL(F4$)<5 THEN 2920
2890 I=I+1
2900 A4=VAL(F4$)
2910 A=A+A4
2920 NEXT REC%
2930 BP=(A/I):CLS
2940 LOCATE 0,1:PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
2950 LOCATE 2,3:PRINT"ANVTATH SXOLH ...................... "
2960 LOCATE 0,7:PRINT"<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<"
2970 LOCATE5,11:PRINT"BAUMOS PTYXIOY:"
2980 LOCATE 22,11:PRINT USING"##.##";BP
2990 LOCATE 0,14:PRINT"<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<"
3000 LOCATE 0,21:PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
3010 LOCATE 5,19:INPUT"PATHSE ENA PLHKTRO";A$
3020 RETURN
3030 CLS:REM ektypvseis
3040 SEL%=0
3050 LOCATE 5,6:PRINT"<<  EPILOGH EKTYPVSHS  <<"
3060 LOCATE 0,7:PRINT"======================================="
3070 LOCATE 4,9:PRINT"1.ANALYTIKH KATASTASH BAUMOLOGIAS"
3080 LOCATE 4,11:PRINT"2.KATASTASH BAUMOLOGIAS EJAMHNOY"
3090 LOCATE 4,13:PRINT"3.EPISTROFH KYRIO MENOY ERGASIAS"
3100 LOCATE 0,15:PRINT"======================================="
3110 LOCATE 5,18:INPUT"DVSE EPILOGH ERGASIAS(1-3):";EP$
3120 IF EP$="1" THEN GOSUB 3270
3130 IF EP$="2" THEN GOSUB 3570
3140 IF EP$="3" THEN RETURN
3150 GOTO 3030
3160 REM routina me epikefalida ektyposis
3170 SEL%=SEL%+1
3180 LPRINT CHR$(14);
3190 LPRINT "A E I"
3200 LPRINT "ANVTATH SXOLH ....................................."
3210 LPRINT "TMHMA:...................."
3220 LPRINT"-------------------------"
3230 LPRINT:LPRINT
3240 LPRINT TAB(68);"SELIDA:";SEL%
3250 LPRINT
3260 RETURN
3270 REM ektyposh analytikhs bathmologias
3280 LPRINT:LPRINT
3290 CLS:SEL%=0
3300 LOCATE 4,5:INPUT"PATHSE ENA PLHKTRO NA TYPVSEIS:";W$
3310 GOSUB 3160
3320 LPRINT
3330 LPRINT TAB(20);"ANALYTIKH KATASTASH BAUMOLOGIAS"
3340 LPRINT TAB(18);"=================================":LPRINT
3350 LPRINT" A/A KVD.MAUHM.  ONOMASIA MAUHMATOS    EJAMHNO DIDAS.   BAUMOS"
3360 LPRINT"=============================================================="
```





```
3370 FOR REC%=1 TO 72
3380 GOSUB 440
3390 IF A1$="**" THEN 3510
3400 I%=I%+1
3410 GOSUB 550
3420 AA$=A3$:GOSUB 2690
3430 LPRINT TAB(2);
3440 LPRINT USING"##";I%;
3450 LPRINT TAB(7);
3460 LPRINT USING"##";REC%;
3470 LPRINT TAB(15);A2$;
3480 LPRINT TAB(40);AA$;"  (";A3$;")";
3490 LPRINT TAB(55);E$;A4$;")"
3500 IF I%=30 THEN GOSUB 3160
3510 NEXT REC%
3520 LPRINT:LPRINT
3530 LPRINT"================================================================"
3540 LPRINT:LPRINT:LPRINT:LPRINT
3550 LOCATE 4,10:INPUT"H EKTYPVSH TELEIVSE:";W$
3560 RETURN
3570 REM ektyposi baumologias axaminou
3580 CLS:SEL%=0:I%=0
3590 LOCATE 3,5:PRINT"DVSE EJAMHNO SPOYDVN POY"
3600 LOCATE 11,7:INPUT"UELEIS NA TYPVSEIS:";EX$
3610 AA$=EX$:GOSUB 2690:REM PINAKAS EXAM.
3620 IF AA$="0" THEN 3580
3630 LOCATE 3,15:PRINT"H EKTYPVSH ARXISE"
3640 GOSUB 3160:REM EPIKEFALIDES
3650 LPRINT
3660 LPRINT TAB(10);"BAUMOLOGIKH KATASTASH ";AA$;" EJAMHNO SPOYDVN"
3670 LPRINT TAB(8);"================================================="
3680 LPRINT:LPRINT
3690 LPRINT" A/A KVD.MAUHM.       ONOMASIA MAUHMATOS                BAUMOS"
3700 LPRINT"================================================================"
3710 FOR REC%=1 TO 72
3720 GOSUB 440
3730 IF A1$="**" THEN 3830
3740 IF EX$<>A3$ THEN 3830
3750 I%=I%+1
3760 GOSUB 550
3770 LPRINT TAB(2);I%;".";
3780 LPRINT TAB(7);
3790 LPRINT USING"##";REC%;
3800 LPRINT TAB(20);A2$;
3810 LPRINT TAB(50);E$;A4$;")"
3820 IF I%=30 THEN GOSUB 3160
3830 NEXT REC%
3840 LPRINT:LPRINT
3850 LPRINT"================================================================"
3860 LPRINT:LPRINT:LPRINT:LPRINT
3870 LOCATE 3,20:INPUT"H EKTYPVSH TELEIVSE:";W$
3880 RETURN
3890 REM lauos examhno dothike
3900 CLS:REM TELOS PROGRAMATOS
3910 LOCATE 5,10:PRINT"TELOS PROGRAMMATOS":CLOSE #1
3920 END
```





ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM PLUS + ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ SEIKOSHA + INTERFACE + JOYSTICK + ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ + ΕΛΛΗΝΙΚΟ MANUAL 135.000! ΑΡΙΣΤΟΣ ΤΗΛ. 6721303.

Πωλείται Spectrum 48K + ελληνοαγγλικά manuals 17000 κασετόφωνο computone 8000 LSO top προγράμματα εφαρμογές αντιγραφικά 7000 ή όλα μαζί 29000. Ακόμη κασέτες 5 αντιγραφικών 500 δρχ. πληροφορίες 697275 Νεκτάριος Θεσσαλονίκη.

SPECTRUM PLUS ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΟΥ - JOYSTICK INTERFACE ΜΕ ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΦΩΤΑ - JOYSTICK - 29 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - MANUAL - USER CASSETTE - ΑΠΟ 68000 43000 (0661-44156 ΑΠΟΓΕΥΜΑ - ΣΑΒΕΡΙΟΣ).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM + WALKMAN ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΜΕΓΑΦΩΝΑ ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΙΒΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΛ: 0752 22090 ΜΑΡΙΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM + 2 ΜΕ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΩΝ 20000 ΛΟΓΩ ΑΓΟΡΑΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥ Τηλ. 6437814 ΘΟΔΩΡΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ PHILIPS + 90 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + INTERFACE + JOYSTICK + ΕΛΛΗΝΙΚΟ, ΑΓΓΛΙΚΟ MANUAL ΜΟΝΟ 38900 ΤΗΛ 4901265 ΝΙΚΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX SPECTRUM + 2 128K ΜΕ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + JOYSTICK + 15 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΒΙΒΛΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ 4 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΛ. 6425129.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: ZX SPECTRUM PLUS 48K RAM. Επίσης κασετόφωνο «Computone» 1 KEMPSTON interface, 1 Joystick, 4 manuals (βιβλία) Ελληνο-Αγγλικά, 20 παιχνίδια. Όλα σε άριστη κατάσταση. Τιμή μετρητοίς - 35000 Τηλ. 9615469.

Αχρησιμοποίητα - Εγγύηση SPECTRUM 48 +: 18.000, οθόνη: 22.000 AMSTRAD 464: 40.000, με JOYSTICK, προγράμματα τηλ. 9920.160, 9791.272 Παύλος.

STOP! ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ COMMODORE 64 - ΠΡΑΣΙΝΟ SANYO - ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΚΑΣΕΤΕΣ - MANUALS ΣΕ ΤΙΜΗ ΣΟΚ. ΤΗΛ. 8048978 5 μ.μ. - 10 μ.μ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ COMMODORE 64, DISK DRIVE 1541, COMMODORE - CENTRONICS PRINTER INTERFACE, PRINTER STAR GEMINI 10XL, ΤΗΛ: 6474464 ΒΡΑΔΥ

COMMODORE 64 + Disk Drive 1541 + Printer 801 + ΠΟΛΛΑ προγράμματα (200). Στην τιμή των 120.000 δρχ. Πληροφορίες Νίκος - 7223873.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ 6 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ 1 ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΛ. 4909259 17-20.

COMMODORE-64 + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + ΠΡΑΣΙΝΟ MONITOR SANYO + JOYSTICK + 15 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + 2 ΒΙΒΛΙΑ + ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ. ΕΥΚΑΙΡΙΑ! ΗΛΙΑΣ 2437100.

COMMODORE 64 MONITOR ΕΓΧΡΩΜΟ DISK DRIVE 1541 ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ MPS 802 ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΚΑΡΤΑ 80στηλη ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ ΣΟΥΠΕΡ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΛΟΓΩ ΣΤΡΑΤΕΥΣΗΣ ΤΗΛ. 9619080.

COMMODORE - 128 + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + MUSIC MAKER + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΕΔΟΝ ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΟΝΟ 52.000 ΓΙΑΝΝΗΣ 3420912.

COMMODORE - 128 ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ JOYSTICK ΣΤΑ ΚΟΥΤΙΑ ΤΟΥΣ ΒΙΒΛΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ 85000 Κο ΣΤΕΦΑΝΟ 9521022.

COMMODORE 128D ΙΟΥΝΙΟΥ 87 ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΛΟΓΩ ΑΓΟΡΑΣ AMIGA ΔΕΚΤΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ 90.000 ΚΩΣΤΑΣ 8612083.

COMMODORE 64C + JOYSTICK 40000 DISK DRIVE 1541C +10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 45.000 ΑΘΙΚΤΑ ΣΤΑ ΚΟΥΤΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΟΧ ΕΝΟΣ ΕΤΟΥΣ SPECTRUM + 2 19.000 4527757.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος με πολλά παιχνίδια και βιβλία με χειριστήριο καινούριος τιμή 80.000. Τηλ. 6512950.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΜΕ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, MANUALS, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, UTILITIES ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΒΙΒΛΙΑ. ΤΙΜΗ ΛΟΓΙΚΗ. ΤΗΛ. 8069980 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ MANUALS FORTRAN-77 COMPILER ΚΕΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 50.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ. 7668401 ΑΠΟΓΕΥΜΑ.

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΗΜΕΡΑ AMSTRAD 6128+28 δισκέτες πλεονεκτήματα παλιού χρήστη σε τιμή ευκαιρίας. Ακόμη mouse, 2o drive, κασετόφωνο, modulator κα. 284308 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128 COLOUR 10 δισκέτες, δύο JOYSTICKS ή άλλα προγράμματα μόνο 70.000 ΝΙΚΟΣ 3478797. Δεκτός κάθε έλεγχος.

AMSTRAD 6128 αμεταχείριστος - πράσινο μόνιτορ 3 δισκέτες - δισκετοθήκη - 10 βιβλία 50.000 τηλ. 28104 34 ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ AMSTRAD 6128 (ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΓΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ) ΜΑΖΙ ΜΕ 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ (ΓΡΑΦΟΣ-ODDJOB-ARXEILAB-ART STUDIO-TURBO-COPY-ART STUDIO 2 - κ.ά. ΠΟΛΛΑ + ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ). ΔΡΧ. 80.000 + ΔΥΟ ΑΔΕΙΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΔΩΡΟ ΤΗΛ. 6524717-ΓΙΩΡΓΟΣ.

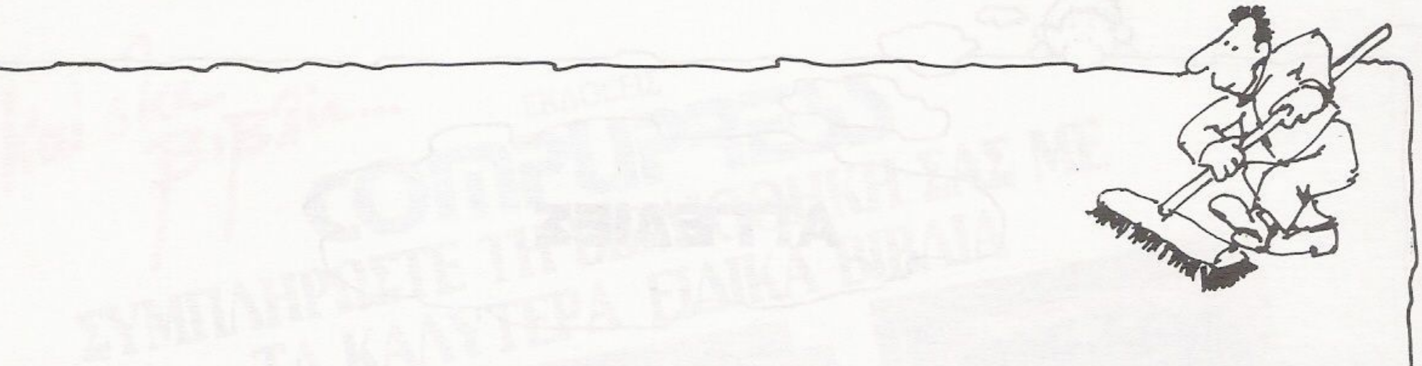
ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 464, ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR, MANUAL, JOYSTICK, 40 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΜΟΝΟ 50.000! ΤΗΛ. 2922843, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ.

ΑΚΟΥΣΑΤΕ: ΛΟΓΩ ΑΝΑΓΚΗΣ ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΣ AMSTRAD CPC-464 +ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΒΙΒΛΙΑ 40.000 (ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ) ΕΓΓΥΗΣΗ: ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΧΡΗΜΑΤΩΝ. Μίλτος (0271)26258.

AMSTRAD 464 ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΜΕΝΟΣ ΣΧΕΔΟΝ ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟΣ ΠΡΑΣΙΝΗ ΟΘΟΝΗ JOYSTICK MANUAL 30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΡΧ. 55.000 ΤΗΛ. 8046429 ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 464+ έγχρωμο μόνιτορ + 64K memory επέκταση, + speech synthesizer + πολλές πρωτότυπες κασέτες παιχνιδιών. Προαιρετικά drive 3" και joystick. Τιμή καταπληκτική. Τηλ. 8022051.

AMSTRAD 464 πράσινο + manual + βιβλία + 20 προγράμματα σε τιμή 50.000. ΤΗΛ. 9733360 ΛΑΜΠΡΟΣ.



AMSTRAD- 464 ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΛΟΓΩ ΑΝΑΧΩΡΗΣΗΣ ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9617784. Κον. ΒΕΝΙΟ ΓΙΩΡΓΟ. ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ 4-7 μ.μ.

Πωλείται καινούριος AMSTRAD PC 1512 με 15 δισκέτες - προγράμαμτα, 160.000 δρχ. Ακόμα, εκτυπωτής STAR NL-10, 60.000 δρχ. Πληροφορίες: 2233795, βράδυ, Γιώργος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PCW-8236, MBASIC, COBOL, DR-GRAPH, DR-DRAW, MANUALS, 100000. SPECTRUM-48 K. INTERFACE - 1, MICRODRIVE,DK΄ TRONICS KEYBOARD ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, SPEECH SYNTHESIZER, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΒΙΒΛΙΑ 40.000. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΑΠΟΓΕΥΜΑ 9700537. ΚΙΜΩΝΑ.

QL, PRINTER, 25 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΧΑΡΤΙ, ΒΙΒΛΙΑ, ΓΛΩΣΣΕΣ, 65.000 ΛΟΓΩ ΑΝΑΓΚΗΣ, ΕΙΝΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ, ΣΠΥΡΟΣ 8613157.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI ST 1040 (ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΟ MONITOR) ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ ΦΙΛΙΚΗ ΤΙΜΗ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ 8614353 ΛΑΚΗΣ.

QL ΕΛΛΗΝΙΚΗ ROM + PRINTER INTERFACE + MODAPTOR + ΒΙΒΛΙΑ + ΣΥΝΔΡΟΜΗ QL WORLD + PASCAL + UTILITIES + ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΕΥΚΟΛΙΕΣ 7789167 5-8 ΒΑΣΙΛΗΣ.

ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ APPLE IIe + MONITOR + DRIVE - ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ - ΤΙΜΗ ΕΤΑΙΡΙΑΣ 232000 - ΜΟΝΟ 150.000. ΤΗΛ. 8811673.

MSX PHILIPS VG 8020 + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + 30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + 2 ROM-GAMES + MANUAL ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΜΑΖΙ Η ΧΩΡΙΣΤΑ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΤΗΛ. 3622134 ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ IBM PC junior σε άριστη κατάσταση 100.000 με έγχρωμη οθόνη, εκτυπωτή, πρόσθετη μνήμη και όλα τα manuals. ΤΗΛ. 8228125.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ BBC-B, διπλά Drives 800K, έγχρωμο Monitor Taxan high resolution, πολύ software. Γιάννης - Παύλος 7662762 7660985.

SOFTWARE

75 ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ SPECTRUM ΓΡΑΜΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΚΑΣΕΤΕΣ ΕΞΗΝΤΑΡΕΣ ΜΟΝΟΝ 1200 ΔΡΧ. ΕΓΓΡΑΦΗ ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΥΜΕΡΟΝ ΤΗΛ. 8840832.

SPECTRUM: 75 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (12 ΜΕΓΑΛΑ, 63 ΜΕΣΑΙΑ) ΣΕ ΔΥΟ 60ΑΡΕΣ ΚΑΣΕΤΕΣ ΜΟΝΟ 1.200 ΔΡΧ. ΕΓΓΡΑΦΗ ΑΨΟΓΗ. ΤΗΛ. 7232735.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ GAMES ΓΙΑ SPECTRUM 48/128K. ΓΛΩΣΣΕΣ, UTILITIES, ASS/DISS/MONITORS. ARCADE HANDBOOKS (ΧΑΡΤΕΣ, ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ). ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ 64/128K COMMODORE. Κο ΜΑΝΟ 9235210.

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ κρίμα ένα πρόγραμμα του SPECTRUM να έχει χωριτικότητα μνήμης 48Κ και να μπορείτε να δείτε μόνο 5Κ; Γι΄ αυτό ο τρόπος είναι ένας: άπειρες ζωές. Ακόμα, από συλλογή 2000 παιχνιδιών μπορείτε να κάνετε επιλογή. Όλα τα καινούργια. Πωλούνται προγράμματα commodore. 9933080.

ΕΡΩΤΙΚΑ προγράμματα για SPECTRUM. Πωλούνται ακόμα για τους φίλους του Commodore 12 προγράμματα σε μια κασέτα όλα μαζί σε τιμή ευκαιρίας. Ακόμα 48-128 SPECTRUM προγράμματα φέρνουμε απ΄ έξω. Πολλά ακυκλοφόρητα τηλ. 9933080.

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΑΣΤΥΝΟΜΟΣ ΣΑΪΝΗΣ BARBARIAN ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΟΡΝΟ ΟΠΩΣ STRIP POKER 3 κ.λπ. ΤΗΛ. (0332)-28042 ΝΙΚΟΣ - ΝΑΟΥΣΑ.

SPECTRUM ΕΓΓΥΗΜΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ! (100-150) ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΤΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ! ΖΗΤΗΣΤΕ ΛΙΣΤΑ 1000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ POKES ΧΑΡΤΕΣ! ΑΜΕΣΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗ (031) 916263 ΘΑΝΑΣΗΣ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ! ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ SPECTRUM 70 δρχ! ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΤΗΛ. 410-618 ΜΠΑΜΠΗΣ (ΒΡΑΔΥ).

ΔΙΑΘΕΤΩ Μεγάλη Συλλογή Προγραμμάτων για SPECTRUM. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Κάνω και ανταλλαγές. Πωλείται MICRODRIVE. Θόδωρος 031/205658 Θεσ/νίκη.

50 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ παινίδια για SPECTRUM 2000 1 MULTIFACE Version 87 και 60 ΠΡΩΤΟΤΥΠΕΣ από 400, τηλ. 7659565 3-5 μ.μ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ COMMODORE 64-128, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΟΧΛΟΙ, ΛΟΓΩ ΑΛΛΑΓΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ. ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ 8959340 ΒΑΣΙΛΗΣ.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ, ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, ΠΑΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ C64/128/AMIGA ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΛΟΓΩ ΣΠΟΥΔΩΝ. ΚΑΘΕ 10, ΕΝΑ ΔΩΡΟ. ΝΙΚΟΣ 6423274.

COMMODORE ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΔΙΣΚΟΣ Η ΚΑΣΕΤΑ ΕΠΙΣΗΣ ΓΙΑ SPECTRUM ή AMSTRAD SUPER ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ 5721822.

ΠΟΥΛΑΩ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ COMMODORE ΟΛΑ ΤΑ TOP ΑΓΓΛΙΑΣ ΧΑΡΤΕΣ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ. 4531382.

ΔΙΑΘΕΤΩ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ COMMODORE 64 ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΑ ΓΙΑ 520ST ΤΗΛ. 2799081 ΣΤΑΥΡΟΣ 4.30-6.30 μ.μ.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ COMMODORE - ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ - ΣΙΓΟΥΡΟ ΦΟΡΤΩΜΑ - ΛΟΓΩ ΣΠΟΥΔΩΝ!! ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ. ΜΙΧΑΛΗΣ 4181420.

ΦΤΙΑΧΝΩ προγράμματα για COMMODORE 64/128. Όλα στα ΜΕΤΡΑ σας. Εκπαιδευτικά, εμπορικά DEMOS κ.τ.λ. 8959340 Γιάννης.

COMMODORE 128-64. Εκατοντάδες προγράμματα. Επαγγελματικά αντιγραφικά σχεδιαστικά, παιχνίδια. Δεκτές ανταλλαγές. Ανταλλάσσω και με προσωπικά σας αντικείμενα, ή περιφερειακά. 7655588.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ COMMODORE 64-128 (ΚΑΣΕΤΕΣ, ΔΙΣΚΕΤΕΣ) ΛΟΓΩ ΑΛΛΑΓΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ, κος ΓΙΑΝΝΗΣ, 5984280.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMSTRAD 6128, 1512 PC. ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ORIGINAL SOFTWARE. ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ. ΠΟΛΛΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ. ΣΤΑΥΡΟΣ (031)-625141.

AMSTRAD SOFTWARE. GAMES UTILITIES ΓΛΩΣΣΕΣ (100-200) ΔΡΧ. ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ. ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ ΤΗΛ. 0381/23156 ΣΤΑΥΡΟΣ (Βραδινές ώρες).

HACKERS ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΓΙΑ AMSTRAD ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΛ. 7782824 ΒΑΓΓΕΛΗΣ.



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD ΚΑΙ ΙΒΜ-ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ, ORIGINAL SOFTWARE ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ GAMES - UTILITIES. ΣΤΕΛΝΩ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΜΑΝΟΣ ΤΗΛ.: 4627276.

AMSTRAD 6128: γλώσσες (TURBO PASCAL, FORTRAN, ASSEMBLY, κ.λπ.), αντιγραφικά, ΠΡΟ-ΠΟ, επεξεργασία κειμένου, ARTSTUDIO, MUSIC SYSTEM, MINIOFFICE κ.λπ., παιχνίδια (STRIP POKER, σκάκι, δισκέτα με παιχνίδια κ.λπ.), αρχεία και άλλα. Γιώργος 7784477 Γιώργος -Νίκος τηλ. 8230390 (πρωί-απόγευμα).

AMSTRAD ORIGINAL SOFTWARE. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ AMSTRAD 464-6128-PC1512. MANUALS ΚΑΙ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ, ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΕΣΑ ΣΕ 3 ΜΕΡΕΣ. ΑΛΕΞΗΣ 9715103 ΧΡΗΣΤΟΣ 1825107.

ORIGINAL GAMES ΓΙΑ AMSTRAD - COMMODORE UTILITIES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ DISK DRIVES 5 1/4" ΓΙΑ AMSTRAD ΚΑΙ ΠΛΗΘΟΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΤΑΣΟΣ 9702189.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! 15 ORIGINAL ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ AMSTRAD 464-6128 ΣΕ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΑ ΜΟΝΟ 2500 δρχ. Επίσης σε δισκέτα διαλογή σας ΤΗΛ. 9349206 ΜΙΧΑΛΗΣ.

AMSTRAD CPC-6128 ORIGINAL SOFTWARE ΕΤΑΙΡΙΩΝ 200 ΤΙΤΛΟΙ GAMES ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΝΕΩΝ. ΑΚΟΜΗ ΠΟΛΛΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ UTILITIES ΖΗΤΗΣΤΕ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ. 055222103 ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

AMSTRAD ORIGINAL SOFTWARE (6128 μόνο), Games, αντιγραφικά, εφαρμογές, γλώσσες. Πληροφορίες, Στέφανος 6527372, 6-9 μ.μ.

ATARI (520/1040 ST και 800/130/XL/XE): Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμαμτα μέχρι τα πιο πρόσφατα Αμερικής και Ευρώπης όλων των ειδών με manual. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε στο : 6817379 Γιάννης ή Τάκης.

ATARI ST: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ST: ΤΩΡΑ ΚΑΙ HARDWARE ΓΙΑ PRO-SOUND! ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 031-213803 ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ: ΤΕΤΑΡΤΗ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 1700 —2200 ΣΑΒΒΑΤΟ-ΚΥΡΙΑΚΗ: 9.00-22.00.

ATARI 520-1040 ST ΕΧΩ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ATARI 800XL/130XE ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΣΕ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΤΗΛ 7516591 (ΙΔΙΩΤΗΣ).

BBC παιχνίδια οι τελευταίες κυκλοφορίες επαγγελματικά, εφαρμογές, roms. Επαρχία με αντικαταβολή τηλ. 9918083 Τερέζα.

GAMES PC COMMODORE από 400 δρχ. PC-SOFTWARE από 800 δρχ. 8947967 Ηλίας Τ.Θ. 80785 ΤΘ 18510 Πειραιάς.

IBM-COMPATIBLES ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΓΛΩΣΣΕΣ, MANUAL, GAMES, ΠΑΚΕΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ-ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΤΗΛ. 9930204-9925889. Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΙΒΜ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΕΣ (ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΥΣ ΤΕΧΝΙΚΟΥΣ) ΚΑΙ ΚΑΤΟΧΟΥΣ PC-1512 ΓΙΩΡΓΟΣ 9012392.

SOFTWARE για IBM compatible και Olivetti. ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΛΩΣΣΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ MANUALS και ΟΔΗΓΙΕΣ. ΤΗΛ. 0381/23156 Σταύρος Βραδ. ώρες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΙΒΜ - COMP. ΣΕ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΓΚΑΜΑ ΖΗΤΗΣΤΕ ΔΩΡΕΑΝ ΤΟΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΜΑΣ, ΓΡΑΨΤΕ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36 65403 ΚΑΒΑΛΑ ΤΗΛ. 051/231876.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ INTERFACE!!! COMMODORE 64-128-128D ΓΙΑ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΛΕΙΔΩΜΕΝΕΣ - ORIGINAL ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! 10 ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΜΟΝΟ 2.800. 5984280.

PHILIPS 8524 ΕΓΧΡΩΜΟ RGB MONITOR + 25 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ C-64 ΑΞΙΑΣ 90.000, ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΜΟΝΟ 70.000 ΤΡΕΞΤΕ ΤΗΛ. 8012375.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ APPLE IMAGEWRITER ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟΣ ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΟΥ ΤΗΛ: 6717906.

ΓΙΑ COMMODORE ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ RESET BUTTONS, ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟΥ, ΕΝΙΣΧΥΤΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΘΕΤΟΥΝ ΗΧΟ ΣΤΑ MONITORS ΧΩΡΙΣ ΗΧΟ Κ.Α. 8047030 ΜΑΝΟΣ.

ΓΙΑ SPECTRUM BETA DRIVE ΚΑΙ FLOPPY DISK 5 1/4" ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ 1ΒΜ ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΑΓΓΛΙΚΑ RESET ΚΑΙ MAGIC BUTTON ΑΥΤΟΜΑΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΑ 60.000. ΤΗΛ. 9421946 9411913.

MONITOR HANTAREX BOXER 12 ΠΡΑΣΙΝΟ ΜΕ ΗΧΟ. ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. ΜΟΝΟ 20.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ. 8027150.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ για QL-users: monitor PRISM έγχρωμο RGB 40.000, εκτυπωτής BROTHER HR-5 με ελληνικά, χαρτί, 10 μελανοταινίες μπαταρίας/ρεύματος 20.000, compilers Pro-Fortran, Metacomco C, Pro Pascal Call produce 68000 machine code), utilities ICE, SUPER TOOLKIT II σε ROM (δε χρειάζονται φόρτωμα στη μνήμη) κ.ά., και παιχνίδια όπως Karate, Pacman κ.ά. Πωλούνται και χωριστά. Πέτρος 3247086.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ ΚΑΘΑΡΙΖΟΝΤΑΙ... AMSTRAD 6128 ΑΠΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ... ΑΠΟ ΑΝΑΨΥΚΤΙΚΑ, ΚΑΦΕΔΕΣ, ΣΤΑΧΤΕΣ, ΣΚΟΝΗ... ΔΡΧ. 2.000 ALPHA ELECTRONICS 80.65.363.

ΑΠΟΘΗΚΗ HOME-MICROS ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ COMMODORE 64, 128 ΚΑΙ AMIGA, SPECTRUM+2, AMSTRAD 464, 6128, 1512 ATARI 520STFM & 1040ST ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ CITIZEN, STAR, AMSTRAD. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ: ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ SEIKOSHA GP 50 S (ΓΙΑ SPECTRUM) 15000 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 6380411 6399738.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ ΜΗΧΑΝΗ XL250s ΜΕ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟ Ή ΜΕ ΑΛΛΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΟ 0742-25737 ή 22715.

ΕΚΠΛΗΞΗ. ΔΙΣΚΟΙ SEAGATE 20MB+CONTROLLER ΚΑΙ ΓΙΑ AMSTRAD 1512 79.500, 30MB+ CONTROLLER 95.000. COMPUTERS IBM XT-AL, OLYMPIC DATA, AMSTRAD, COMMODORE, AMIGA, ΜΑΙΑΝΔΡΟΣ, TULIP. PRINTERS STAR FUJITSU, MITSUBISHI, SEIKOSHA, ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 450, GOLD STAR 280 SKC 280, XIDEX 500, PARROT 560, AMSOFT 3" 680 ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ ΕΙΔΗ ΣΕ ΠΟΛΥ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΦΠΑ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΠΩΛΗΣΗ ΛΙΑΝΙΚΗ-ΧΟΝΔΡΙΚΗ. ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΜΕΛΕΤΕΣ ΓΙΑ ΔΙΚΤΥΑ. ΤΗΛ. 9930204-9925889. Κος ΔΗΜΗΤΡΗΣ. ■

